平成6年10月1日発行(毎月30日発行)第2巻第10号通巻18号 平成5年6月29日第三種郵便物認可

HYPER DIGITAL ENTERTAINMENT!

月刊GAME遊II

ゲーム・ユウツウ

[新装刊第3号]



ゲーム黄金期を彩った怪物達!! [1983～1986]

帰って来た名作ゲーム2

未公開の最終画面を一挙公開!! 好評袋とじ企画!!

エンディング・セレクション

遂にベールを脱いだ!!

真サムライスピリッツ

完全攻略計画始動!!

ヴァンパイア

ソニックウイングス2

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

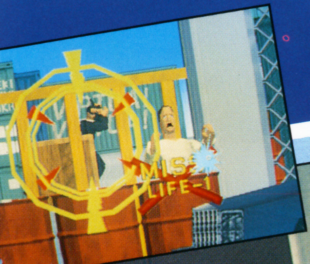
10

定価500円

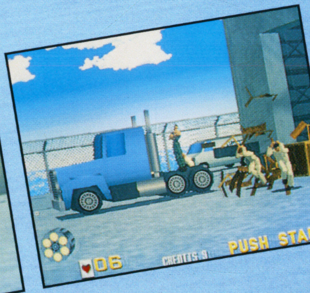
ガンシューティングの頂点3D-CGは

バーチャコップ

VIRTUA COP











●ヒットした部分から倒れる、リアルで爽快なアクション。

実写を越えた。

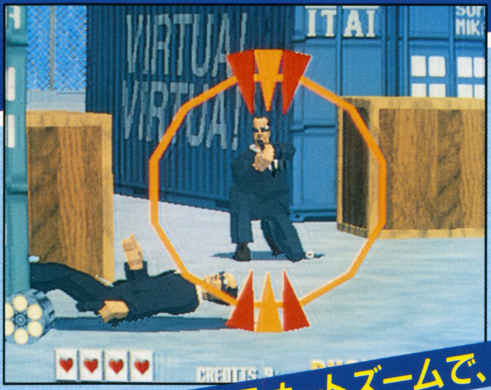


ウォーターフロントの人工都市“バーチャシティ”に絡む
銃の密売組織と巨大企業EVL社による凶悪で卑劣な陰謀。
暗躍する組織の壊滅と黒幕の逮捕のため、独自の捜査に
乗り出した特捜課の敏腕刑事・レイジと相棒のスマーティ。
それぞれの思いを胸に秘め、壮絶な銃撃戦を繰り広げる…。

世界初。

テクスチャーマップドポリゴンCGの
ガンアクションゲーム。

■次々と現れる武装軍団。ロックオンサイト機能で敵を銃撃！







- 臨場感あふれるオートズームで、迫力と緊張のガンファイトプレイ。
- 簡単操作のガンアクション。
- 飛び入り可能な2Pマルチプレイ対応。



「モデル2」が創り出す
3D-CG映像によるリアリティの追求。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1

唸るギター、炸裂するドラム、
そしてボーカルがシャウトする!!

—全てのロックファンに贈る—

GUNS'N ROSES

ガンズ・アンド・ローゼズ





★GUNS'N…自らが、
このピンボールのために
作りあげた曲を提供!!
こいつは凄いぜ!!

★ボーカル入りの曲が
ノンストップで流れ続ける!!
ボリュームを絞るのはヤボ!!

★プランジャー(球の打ち出し
部分)が銃と薔薇!!
洒落てるだろ!!

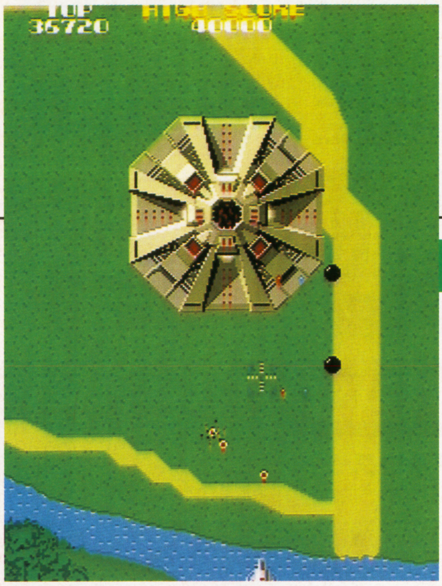


★ゴキゲンなラップサウンドがフルタイム・オン・エアー!
★距離に応じてシュートも違う!!
豊富な攻撃&攻略パターン!
★ダンクシュートは当然、リバウンドダンク、アリウープ、
スティールと、様々なテクニックが
簡単な操作で駆使できる!!



★フォーメーションセレクト機能!!
試合に応じて使い分けろ!!
★殴る蹴るのラフプレイが可能!!審判に見つかるな!!
★ヘディング!オーバーヘッド!シザース!ボレー!
リアルな選手のアニメーション!!

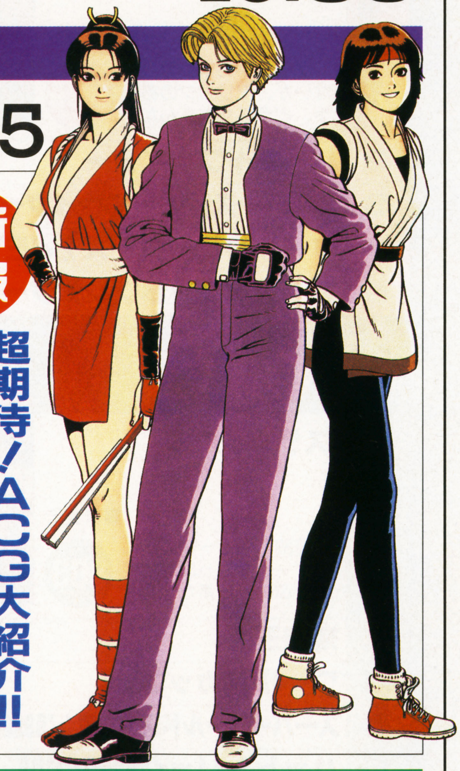
DATA EAST データイースト株式会社



GAME遊 II

巻頭大特集

帰ってきた名作ゲーム



今月のメーカー爆笑宅急便は、お休みさせて頂きます。

HOT RANKING!

ゲームコウ II

闇のパワー炸裂!! ヴァンパイア初登場第1位!!

やっぱりねって感じで1位に輝いたヴァンパイア。でも、ダントツってわけでもないので、今後の流れがどうなるか気になるところだね。

ACG アーケード ジャンル別 HOT 5

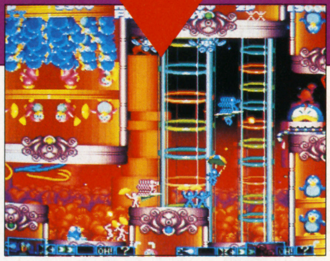
ACTION



順位	タイトル	メーカー	票数
1	ヴァンパイア	■カプコン	4879
2	バーチャファイター	■セガ	4144
3	スーパーストリートファイターII X	■カプコン	3356
4	ワールドヒーローズ2 JET	■エイ・ティー・ケイ	937
5	エイリアンVSプレデター	■カプコン	857

ゲーム中あまり分からないが、モリガンのあの手、どうにかならんか…。

SHOOTING



順位	タイトル	メーカー	票数
1	極上パロディウス	■コナミ	2735
2	マジンガーZ	■バンプレスト	746
3	レイフォース	■タイトー	716
4	雷電II	■セイブ開発	514
5	ネビュラスレイ	■ナムコ	427

このゲームをクリアーできる方。オレはあなたがたを尊敬いたします…。

SPORTS



順位	タイトル	メーカー	票数
1	スラムダンク	■コナミ	803
2	得点王2	■エス・エヌ・ケイ	755
3	ワールドカップ'94	■テクモ	713
4	スーパーワールドスタジアム'93激闘版	■ナムコ	686
5	ハットトリックヒーロ'93	■タイトー	433

格闘ものと一緒で、このゲームもやっぱり対戦で遊ぶのが一番だぜ!!

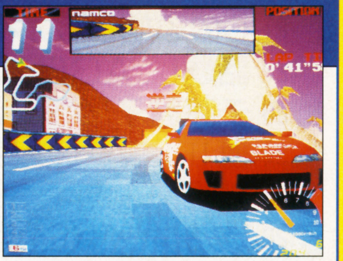
OTHERS



順位	タイトル	メーカー	票数
1	ぷよぷよ	■セガ	741
2	スタックコラムス	■セガ	420
3	タントアール	■セガ	388
4	上海III	■サン電子	380
5	スーパーリアル麻雀PIV	■セタ	371

オレはマジでこのゲーム強いんだって。ただ、回りが強すぎるだけ…。

RACING



順位	タイトル	メーカー	票数
1	リッジレーサー2	■ナムコ	2710
2	デイトナUSAツインタイプ	■セガ	2536
3	アウトランナーズ	■セガ	596
4	ファイナルラップR	■ナムコ	385
5	スズカ8アワーズ2	■ナムコ	377

浦ボッキンキンと勝負したが、彼のブロックはいやらしすぎてイカン!!

やぶそばんの「これで遊ぶ!!」

今月はエス・エヌ・ケイのサムライスピリッツ。ちょっとアブナイが、人を「斬る」感じがたまらなくいいね。ちなみにオレは覇王丸さ。



サムライスピリッツ

◀真・サムライスピリッツの予定も。ファンは心して待つのだ!!



ただいま稼動中!!!

【ゲーセン大好き人間へ】アーケード総合 HOT 20

とうとうヴァンパイアがその全貌を現した。まさか、遊んでないヤツなんていないよな？

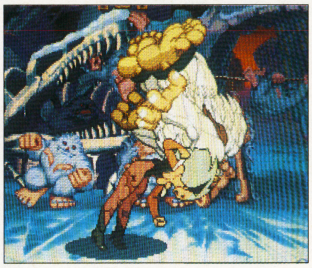
1 ヴァンパイア

■格闘アクション ■カプコン

オレの分身は今のところザベル。使いやすいのはもちろん、勝った時の鳴きのギターがイカれててグー!!

4879

前回— 前々回—



2 バーチャファイター

■格闘アクション ■セガ

この作品では、戦う順番が固定されているが、2ではランダムに戦えるようにして頂きたいものだな。

4144

前回1 前々回1



3 スーパーストリートファイターII X

■格闘アクション ■カプコン

オレも見たよ。ゴウキを使ってるヤツ。コンボゲージがない分不利だと思うが、やっぱ使ってみたい!!

3356

前回2 前々回2



4 極上パロディウス

■横シューティング ■コナミ

SFCとプレイステーションに移植されるこのゲーム。どこまでこのイヤラシさが出せるかが見もの!?

2735

前回3 前々回5



5 リッジレーサー2

■カーレーシング ■ナムコ

2になり対戦できるようになったリッジ。知らない人が隣りに座っても、絶対にイヤな顔をしないように!!

2710

前回4 前々回3



順位	タイトル	前回	前々回	ジャンル	メーカー	ポイント
6	デイトナUSAツインタイプ	5	4	カーレーシング	セガ	2536
7	ワールドヒーローズ2 JET	7	—	格闘アクション	エイ・ディー・ケイ	937
8	エイリアンVSプレデター	6	10	アクション	カプコン	857
9	スラムダンク	9	—	バスケットボール	コナミ	803
10	得点王2	—	—	サッカー	エス・エヌ・ケイ	755
11	マジンガーZ	—	—	縦シューティング	バンプレスト	746
12	ぷよぷよ	10	15	落ちものパズル	セガ/コンパイル	741
13	レイフォース	8	—	縦シューティング	タイトー	716
14	スーパーワールドスタジアム'93激闘版	12	17	野球	ナムコ	686
15	ファイターズヒストリーダイナマイト	14	—	格闘アクション	データイースト	638
16	アウトランナーズ	17	—	カーレーシング	セガ	596
17	雷電II	16	16	縦シューティング	セイブ開発	514
18	ワールドカップ'94	15	—	サッカー	テクモ	433
19	スタックコラムス	—	—	落ちものパズル	セガ	420
20	餓狼伝説スペシャル	18	—	格闘アクション	エス・エヌ・ケイ	398



協力／ゲームセンターマリーン　他
※ランキングは編集部独自に集計、制作したものです。

GAME ULTRA INFORMATION

夏休みは終われども週

横浜 7.16 新山下

[雨にも風にもマケズ全天候型屋内テーマパークだ!!]

ジョイポリス

7月20日にオープンしたセガ「ジョイポリス」で、7月16日プレスプレビューが行われた。もちろん、取材に行ってきたぞ!!

ユニットさえあれば遊び放題だ！



ゴーストハンターズ

最新鋭お化け退治マシンで屋敷内の暗闇に浮かぶゴーストを退治する。最後のボスを倒せば、写真入り新聞がもらえるぞ。

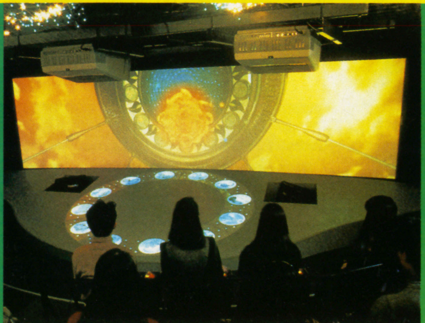


レイルチェイス・ザ・ライド

コースターがシューティング機能を装備した。暗闇を駆け抜け、次々に立ちはだかる敵を倒し王妃を救出するのが使命だ。

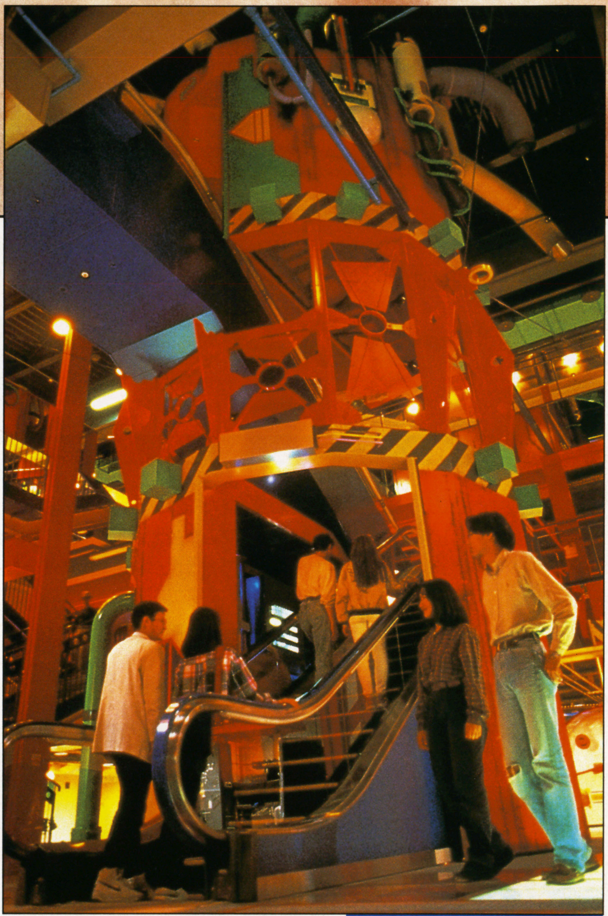
アストロノミコン

120インチのマルチモニターに映し出されるレーザーショーやCGを楽しみながら自分の運勢が占える。神秘の星占い館。



ジョイポリスの通貨はユニット。ユニットさえあれば楽しい1日は約束される。

「ジョイポリス」には、1F、中2F、2Fがあり、すべてのアトラクションが屋内なので、雨が降っていようが、風が吹いていようが、なんら問題がない。プレスレビューの日も、実はあいにくの土砂降りに見舞われたのだが、屋外のアミューズメント施設と違い天候に左右されないという強みをヒシヒシと感じてきたぞ。もちろん各アトラクションも充実。ここに写真があるもの以外でも、カートに乗って相手のカートに向かって時速80kmものボールを連射する「マッドバズーカ」、セガのオリジナルグッズが手に入るショップ「セガソニック＆テイルズ」などがあり、「カフェブランカ」では食事も取れる。年中無休で10時から23時まで入場でき、23時45分までやっているので思い立った時に行けるのがいい。でも、終バスと終電にだけは、お気をつけて。



ジョイポリスに入ったら、カードを買って円をユニットにしよう。その後は、この時空間位相変調装置「バーブ」を利用する事で、中2Fにあるアミューズメントゾーンや、2FにあるVR-1、マッドバズーカ、ゴーストハンターズなどに行く事ができる。最初はVR-1を目指せ。



◀メダルゾーンには大型のメダルゲームが設置されているぞ！

究極「DAYTONA USA」8人通信筐体!!





▲燦然と輝くカーナンバー8を見てくれ！ ツインタイプではないぞ！

なんと捜し求めていた「デイトナUSA」の8人通信筐体をジョイポリスで発見！ 友達を8人集めて突っ走れ！

末がやって来る!!詳報テーマパーク&アトラクション!!

今回は夏休み後の、遅れてきたテーマパーク特集。夏休みには旅行に行ったり、日頃はできない事をして、週末にテーマパークでエンジョイするのが通な遊び方だ！



VR-1 超リアルシューティング！



ヘッド・マウンテッド・ディスプレイを試す！

ＨＭＤ装着時はメガネを外さなければならない。ＨＭＤは必ず隣接ブースにて試用せよ！

◀とりあえず試すだけならタダ（笑）
◀HMDは650gと軽量で装着感もソフト



限りなくVリアリティに迫る！

小生は超ド近眼だが、問題なく『VR－Ⅰ』の世界を堪能できたので、まず万人がこのアトラクションを楽しめる。とにかく、TVでこれがバーチャルリアリティだ！　と頭に装着している「例のやつ」を使用するので、もどきではなく、まさに本物。HMDを装着すると、360度の視界が広がっている。例えば横を向けば隣の人がCGでそこにいて、頭をどこに向けているか分かり、首を振ればCGもちゃんと首を振る。下を向けばCGで描かれた自分の足が見える。上下左右どこを見ても何かあるというのは、とにかくスゴイ事だ。音も、ちゃんとサラウンドだぞ。



▲ライドは８人乗りで４台あり32名同時参加OK

仮想空間でバトルが展開!! !!

プレイヤーが乗り組む銀河連邦軍輸送艦シプラス号は機密情報を輸送中、バスコ星間近で反乱軍の待ち伏せにあい、壊滅的打撃を受けてしまった。そこでプレイヤーは搭載されていた、「T-セイバー」に乗り込み、敵包囲網を突破。無事バスコ星の秘密基地へ、機密情報を届けなければならない。T-セイバーの武装はHMDと連動しているレーザー砲。これは頭を敵の方向に向けるだけで敵を捕捉する事ができる優秀な制御系を持っている。その為ガンナーであるプレイヤーは、敵を補足すれば後はトリガーを押すだけでレーザー砲を発射できる。

隣のガンナーと協力し、次々と襲いかかる敵を撃破せよ！

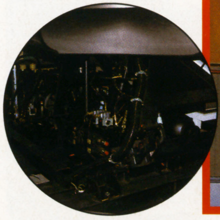


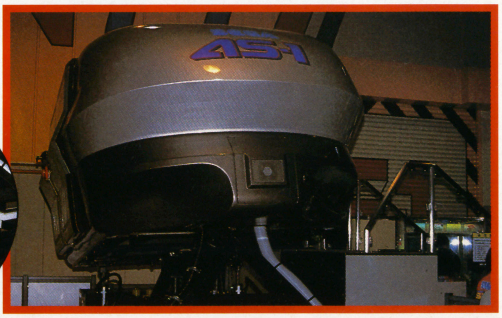
▲プレイヤーはHMDを通して、この仮想空間内の戦闘に参加。「T-セイバー」のガンナーとして戦う！

AS-1 乗員参加型ムービーライド

８人が乗り込むとハッチ閉鎖、シートベルト着用。そして、意表を突くのが２トリガーのとってつけた様な操作系。でも、気を取り直して前面大型モニターの画面を見ているとマイケル・ジャクソンがストーリーを説明した後、１人１人にエンジンが割り当てられ始動する事になる。この時、２トリガーが活きる。カウントゼロで、トリガーを押すだけなのだが、演出がうまく思わず引き込まれる。２トリガーでこれだけできればりっぱ。ハードはソフトでフォローできるという、すばらしい見本だ！

▶「AS－１」の流線型のフォルムが目を引く
▼マウント部分。動作中も周囲に振動がない





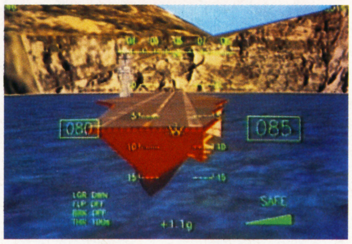
続報
ファイターキャンプに行こう！たまご帝国

先月はリポートできなかった、たまご帝国メインアトラクション『ファイターキャンプ』を紹介するぞ！

[ファイターキャンプ!!] FIGHTER CAMP



▲これが「たまご帝国」のメインアトラクション『ファイターキャンプ』の全景だ。この中にコックピット密閉型のフライトシミュレータとその訓練機が各６機づつ収められているのだ



▲実際は半円形のモニターに出力される!!



▲裏手はガラス張りになっており、内部を見ることができるのだ

F(フライト)・シミュレーターに新たな風！

二子玉川園のナムコ・ワンダーエッグの隣に出現した「たまご帝国」。先月号では、取材に行っていながらも入れず、涙をのんだメインアトラクションの『ファイターキャンプ』を体験取材してきたぞ！

まず、このアトラクションは一言でいってしまえば、複数人数がいっしょに同じ空域で作戦に参加できるフライトシミュレータなのだが、ナムコがアメリカのマジックエッジ社と提携して実現したリアルなCG映像と油圧駆動モーションシステムは、今までのフライトシミュレータとは一線を画するものとなっている。

そして、なにより大事な接客も、ワンダーエッグでの実績がものをいっており、手慣れたもの。アトラクションの外で待っている時間さえうまく消化できればＯＫ！　アトラクション内に入ってしまえば、もう待たされることもなくスムーズに流れる。後は、コマンダーと呼ばれる係員の指示に従おう。

フライトシミュレータと聞くと難しいのでは？　と思ってしまう人もいるかもしれないが、心配はご無用。その点もナムコはちゃんと考えている。プレイヤーをいきなりコックピットに座らせる様な事はせず、機体の割ふりが終わるとブリーフィングに入り、ミッションと操縦に関する綿密な説明が、映像をまじえて行われる。そして、その後、作戦指令を受けたプレイヤーは訓練用のマシンで、操縦を体で覚える。機体は２人乗りで、座席は並列複座となっており、フライト中に交代できるもののメインは右パイロット、左がガンナーを受け持つ事になる。レシーバーでコマンダーと僚機に通信し、コマンダーの指示に従いミッションを遂行せよ!!



休日返上神風取材記

徹夜明けの日曜日、小生は新玉川線に乗り、二子玉川園に向かっていた。頭がくらくらした。やはり、テーマパーク攻略法としては、1.早く行って午前中に勝負する。2.いちもくさんにメインアトラクションに到達する。というのがあるので、なんとか10時すぎに到着し、『ファイターキャンプ』に行く。写真は親切な係の人に説明を聞いているところ。



アミューズメントオークション ホット IN OSAKA 7/16

盛況なにわのガレージセール！

さる７月16、17日に、大阪府門真市の三協倉庫で㈱ケイ・アンド・ユウ主催のオークション形式の中古ゲーム機販売が行われた。当日は、日本全国はもとより、シンガポール、香港、マカオなど海外からの来場もあった。登録をすれば、誰でもこのオークションに参加できるとあり、オークションは白熱。展示品を含めて約500種類、スーパーモナコＧＰ、スティールガンナー、バーチャレーシング、スズカエイトアワーズなど中古ゲーム機399台、新品・中古カラオケ機器など250台は、ほぼ完売の大盛況だった。次回も同会場で、９月23、24日の開催予定だ。

8/10

スーパーストリートファイターⅡチャンピオンシップ'94イン国技館

国技館がスパⅡ大会で燃えた!

スーパーファミコン用『スーパーストリートファイターII』の全国チャンピオンを決める大会が８月10日に東京の両国国技館で行われた。

ストIIの国技館大会は今回が３回目。ルールは前々回、前回と同じく、コンフィグオプションは使用不可。コントローラーも任天堂のＳＦＣ付属純正のみ。編集部からも、やぶそばん竹内、トラッキー高岡が参加。残念ながら結果は、来月号まで待って、「禁断の花園」を見て欲しい!!



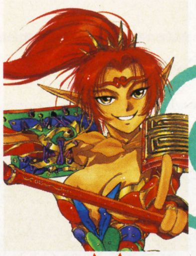
[プレミアムグッズプレゼント!!]

カプコンからチャンピオンシップ'94のプレミアムグッズをプレゼント。バスタオル、バッグ共に３名様で、申込宛先の詳細はプレゼントページを参照してくれ！バスタオルは大会のロゴが真ん中に大きく入っていて、ストIIファンなら是非とも、手に入れて欲しいもの。バッグにもバスタオルにもスパII大会のロゴがバッチリ入っているぞ!!



▲▶共に非売品の大会プレミアムグッズなので、ファンなら手に入れたいものだ

ニューアーケードゲームをリリース!!



『戦国エース』の彩京が、縦シューティング『ガンバード』を制作中。今回もキャラクターデザインには中村博文氏を起用。動画には、戦国の３倍以上の容量を使用しており、音声セリフも倍化されている。イラストは５人の主人公の一人で、女導士のマリオンの雄姿なのだ。

GUNBIRD ガンバード

スパⅡX写真到着!! 3DO版

先月号で、発売予定をお知らせした３DO版『スーパーストリートファイターIIX』の画面写真がカプコンから到着したぞ。論より証拠写真を見てもらえば分かる様に、グラフィックに関していえば、アーケードのオリジナルに遜色のないデキだぞ！

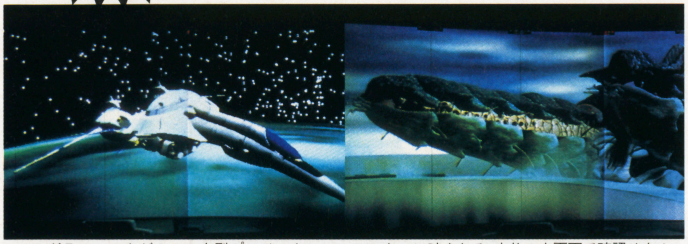

▲３DO版でも豪鬼を使える? 11月発売予定だ

GUI SPECIAL ナムコ編

ゲームセンターでテーマパークの気分が満喫できる…!?

アタック・オブ・ザ・ゾルギア

ナムコが自信を持って贈る、シアター６用ソフト第２弾は前作を超えたぞ!!


▲このグラフィックが２つの大型プロジェクションモニターに映される。本物の大画面で確認せよ！



前作の『プロジェクト・ドラグーン』に比べて、まずグラフィックがより描き込まれた。たとえば自機の発進シーンや謎の敵巨大宇宙生物ゾルギアのグラフィックなどＳＦ映画をほうふつとさせる。

さらに、ゾルギアから新たなシステムとして、ステージクリア後の分岐がある。これは画面に出た２つの目的地のどちらかに照準をあわせて選択するもので、ルートを変える事で一度クリアしても、また楽しめる。でもうれしいのは演出面が進歩しており敵データなどが画面にインポーズされ臨場感を高めているところだろう。



ここならプレイできる!!

「シアター６」は６人まで同時にできる３Ｄシューティングゲームのシステム。ナムコ・ワンダーエッグなどにある「ギャラクシアン３」の簡易版の様なもの。今回プレイしたのは、神奈川は国道16号線沿い「プラボ相模原店」。随時新しいソフトが出回るはずなので、大きめのゲームセンター、ナムコ系列のキャロットやプラボのシアター６を確認してみて欲しい。ワンダーエッグのギャラクシアン３用ゾルギアも開発中という事なので（ワンダーエッグ版は360度のグラフィックが必要な為、それだけ開発に時間がかかるのだ）それも楽しみにしていよう!!

 ※３DOの画面写真は開発中のものです。
協力／プラボ相模原店 ※写真のシアター６のソフトは『プロジェクトドラグーン』です。

エス・エヌ・ケイが天を突く――!!

NEOGEO MVS MULTI VIDEO SYSTEM

「真サムライスピリッツ」見参!!

SNKから暑中見舞いと共に届いたのがこのネタだ!!





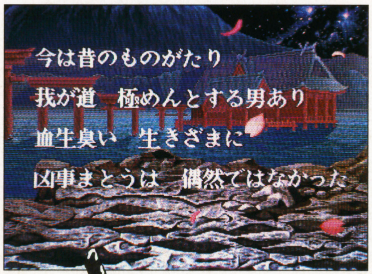
右の暑中見舞いを見て欲しい。燦然と輝くのは『真サムライスピリッツ』のロゴなのだ!!

ネオジオCD、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』と、何かと絶好調なSNKだが、なんとまだ、大ネタがあったのだった。

とうとうSNKから、あの異色チャンバラアクション『サムライスピリッツ』の続編『真サムライスピリッツ』がリリースされる。もちろんMVSが先行してリリースされる事になるが、当然ネオジオでもプレイできる様になる。しかし、今のところは両方ともリリースされる時期は未定。でも、画面写真を見てもらえば分かる様に、完成は間近なようだぞ。

さて、気になるゲーム内容だが、既存のキャラクターに加えて、新たに４体を追加。既存のキャラクターについても、すべてグラフィックが描き直されている。

ゲームのシステムにも追加があり、怒りゲージが満タンの状態で攻撃力が増加、「武器破壊必殺技（超必殺技）」が使える。キャラの動作もより多彩になって、「伏せ」「前転，後転」「挑発」「避け動作」もある。



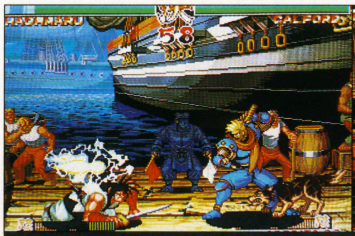
あらすじ

アンブロジアの復活!?暗黒の影を感じ取った、覇王丸は、剣技の師匠を訪れて、己の懸念を話した。師は言った。「あやつには、近づくでない。おまえは確かに強うなったが、まだ手を出すでないぞ。よいな」　師は何か知っている様子だったが、何も尋ねずに覇王丸は再び旅に出発した。



新キャラ四体の、公開を待つべし!!

新動作が追加されたのだ！



伏せ

ガルフォードの飛び道具プラズマブレードに対して、新動作「伏せ」をしている覇王丸。新動作「伏せ」では、相手の飛び道具や上半身への攻撃をかわす事ができるようだぞ！



下段避け

王虎が、ナルココに下段攻撃を繰り出す。そこで、すかさずナルココは「下段避け」。どういう動作になるのか、まだ分からない部分もあるが、うまく使えば意表をつけるかも。



前転／後転

シャルロットが右京にするどい突きを繰り出す。そこで、右京は新動作「前転」で対処する。どうやら、前転、後転とも敵の攻撃をかわしながら移動する事ができるようだ。

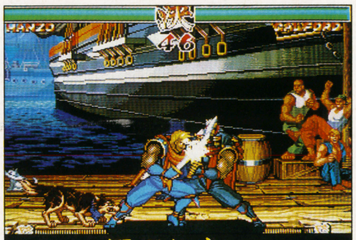


挑発

シャルロットと間合いを取った十兵衛が新動作「挑発」をしている。挑発の効果はまだ不明だが、相手の怒りゲージを減らす事ができるのか、COMキャラを誘い込めるのか？

超人気チャンバラアクション「サムライスピリッツ」第2弾がMVSに登場する!!

鍔ぜり合い＆必殺技もパワーアップしたのだ



鍔ぜり合い

ガルフォードと半蔵の「鍔ぜり合い」。前作にもあった「鍔ぜり合い」もグレードアップ。この写真では違いがよく分からないが、ボタンプッシュの表示が出ていないのに注目。

必殺技

これはどうやら幻庵の新必殺技のようだ。他の必殺技も健在だと思われるが、詳細は不明。ニューキャラクターの必殺技など、どんなものがあるのか、楽しみなところだ！



ネオジオが更なる躍進に挑む!!

9月9日に発売が決定されているネオジオCDを筆頭にネオジオの周辺が、更なる躍進の為動いている！

AMショーに挑む！コスプレ選手権!!

9月23日幕張メッセで開催される、AMショーのSNKブースのイベントステージにおいて、「サムライスピリッツ・コスプレ選手権」を行う事に。参加希望者は、当日10時から14時の間にSNKブース・インフォーメーションにて参加手続きをしよう。もちろんコスプレのキャラクターは、「サムライスピリッツ」のものに限られるのだ！

コスプレだけでなく声真似、決めポーズなどがあれば、ポイントが高くなりそうだぞ!!

サードパーティが、最新作に挑む!!

データイーストが、ネオジオにフェイント、リバウンドダンク、シュートブロックなど豊富なアクションが魅力の、3 on 3バスケット『ダンクドリーム』を開発中。開発は順調に進んでおり、AMショーに出展される模様。

そして、テクノスジャパンがついにネオジオに参入。開発中なのは2タイトルで『ダブルドラゴン』と『ゴウカイザー』。両方とも対戦格闘ゲームで、やはりAMショーに出展予定だ。



これが本体セットだ 9/9

ネオジオCD本体
専用コントローラー（パッドタイプ）——2個
ACアダプター
ステレオAVケーブル
計￥49,800

ネオジオCDの本体セットと周辺機器、ソフトの価格が決定した。同梱されるコントローラーは写真のものとは異なりパッド形状。写真はコントローラープロ￥3,900。サムスピ、ガロスペ、龍虎2はそれぞれ￥7,800だ。

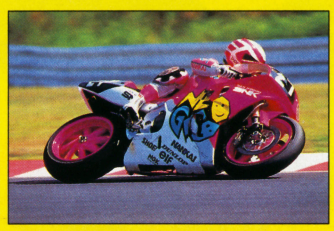
華麗なるネオジオの挑戦!!

ネオジオCD、ニュー格闘ゲームの発売で追い風にノリにノル、このネオジオの大展開を見よ！



1 大空に挑む！

なんとSNKが飛行船をチャーター。その名も「SNKネオ・ジオ号」が7月28日から8月31日の日程で関西、関東の空を宣伝飛行。



2 鈴鹿8耐に挑む！

7月31日に行われた鈴鹿8時間耐久ロードレースにSNKがスポンサードする"TEAM SHINSUKE SNK"が出場した。成績は予選が12位、決勝が14位と好調で、車体のネオジオのロゴもさっそうと、誇らしげに見えた。



3 餓狼が少年の非行防止に挑む！

餓狼シリーズのキャラがポスターに！ 兵庫県の派出所などに7月25日から約2か月間貼られるぞ！



ネオジオに負けられないぞ!? ヒューマンが、プロレス『ブレイジングトルネード』を開発中！

今秋発売予定!!

複数プレイもので数多くの名作を持つ、コンシューマーの雄ヒューマンが、アーケード用に4人まで対戦できるプロレスゲーム『ブレイジングトルネード』を開発中。技の種類はなんと150以上だ。ズームアップ、凶器攻撃もあり、この秋リリース予定だ。

ゲーセンから目が離せない！

最近テーマパークを含めたゲーセンの動きが活発だ。できる限り取材して生の情報を得るぞ。追伸プリンタを買い68がパワーアップ！

スケルトン柳渕



　※画面写真は開発中のものです。

text by X68000 EXPERT & Skeleton

帰って来た名作ゲーム2

［1983~1986］

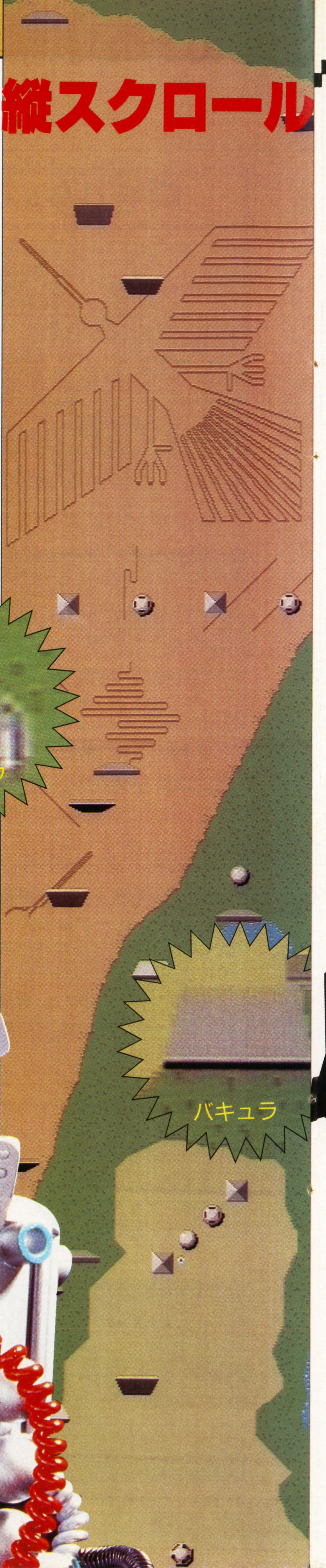
1983年から1986年の4年間でゲーム業界は急速に膨張し始めた。それは斬新で画期的、そして現在のゲームの基礎となる作品が多数発表された時代だった。この4年間をゲーム黄金期と呼ぶ。

巨大ボス＆縦スクロール

このゲームの背景には、「ファードラウト」という3部構成のSF小説が存在している。この「ファードラウト」は、下で紹介している遠藤雅伸氏（このゼビウスの開発者）によって、ゲーム制作と同時に執筆されたものである。この小説を読むことによって、ゼビウスをより一層楽しめるようになるのだ。

プレイ方法は、8方向レバーで「ソルバルウ（自機）」を操作し、空中敵をザッパー（ショット）、地上、海上敵をブラスター（ボム）で倒していく。森から森までが1つのエリアで、総エリア数は16。16エリアをクリアーすると、7面からまた始まりループする。つまり、エンディングは存在しない。



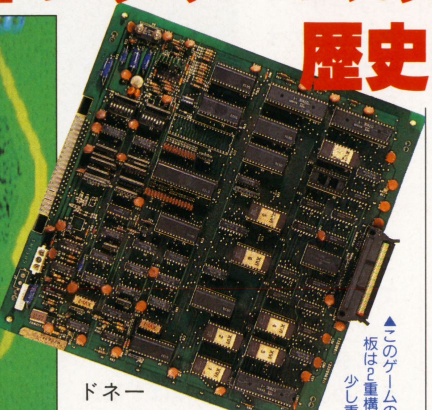




シューティングゲームの礎を築いた歴史的名作だ!!



▲今日のゲームに多大なる影響を与えた驚異的作品


▲このゲームの基板は2重構造。少し重い

美しいグラフィック、これがこのゲーム最大の魅力。原色でのグラフィックが中心だった時代に、このゼビウスは中間色を使い、背景を描いている。そして、銀色で描かれた自機と敵キャラクターには陰影をつけ、立体感を出しているのだ。

数多く出現するキャラクターも、このゲームの特徴。すべてのキャラクターに名前がついていて、敵キャラクターにはコードネームまでつけられている。そのキャラクターたちの動きも多彩。破壊しようとすると逃げていくもの、一定位置で反転するものなど様々だ。アンドアジェネシスやバキュラなど、全部で26種類（「ブラグスパリオ」を含めると27種類）のキャラクターが次々と出現するのだ。

さらに隠れキャラも存在する。スペシャルフラッグとソルだ。まずスペシャルフラッグだが、これはナムコのゲームではお馴染み。キャラというよりは1UPアイテムだ。スペシャルフラッグゾーンをブラスターで撃つ事によって出現させるとができる。次にソルだが、これは純粋な隠れキャラ。出現させ、破壊する事で得点が2回加算される。16エリア中に、全部で45本ものソルが出現するのだ。

人気ゲームだったので続編も発表された。84年には難易度が高いスーパーゼビウス、そして91年には3D視点のソルバルウが発表されたのだ。もちろん家庭用にも移植された。数々のパソコン版が発売され、ファミコン版も84年に、そしてファミコン版オリジナルのスーパーゼビウス／ガンプの謎が86年に発売されたのだ。

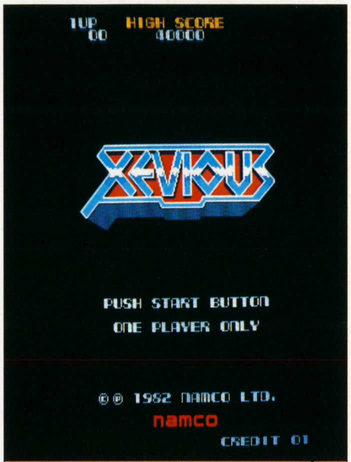
レコードやビデオなどの関連商品も多数発売され、このゼビウスの攻略法が紹介された同人誌が人気を博した。

11年前に発表されたこのゲーム、ゲーム史に名を残す名作だ。





◀▼数々の魅力溢れるキャラクターが、次から次へと現れる



［ゼビウス］XEVIOUS

■ナムコ／83年1月発表■美しいグラフィックを背景に多彩な敵キャラをショットとボムで攻撃していく縦スクロールシューティングゲーム。

トラッキー高岡の名盤セレクション1

●ザ・ベスト・オブ・ビデオゲーム・ミュージック●




純粋なゲーム音楽としては、初めて発売されたレコード。ゼビウスやパックマン等、ナムコ初期の名作が収録されている。特筆すべきはその監修者。元YMOの細野晴臣氏が務めているのだ！


トラッキー高岡
ついにゼビウスの基板を購入。昔を思い出しながら、日夜プレイ中！

あの名作ゼビウスが、実はB級作品だった!?


遠藤雅伸氏

かつてナムコで働いていた、あのゼビウスを作った有名ゲームデザイナー。'85年にナムコから独立して、株式会社ゲームスタジオを設立し代表取締役に就任。現在は主にコンシューマーゲームの開発を行っている。

私はアタリのゲームが好きだったんですが、ナムコに入ったきっかけも、当時のナムコがアタリの日本法人の親会社だったからなんです。

私の作ったゼビウスは元々、ビッグタイトルとビッグタイトルの間の穴を埋めるためのゲームだったんです。当時マーケット部からの要望で、ボタンを2つ使い、スクロールする物をって言われたんです。その時ちょうど担当者が変わるなどして、中途半端だった企画を先輩から譲りうけて作り始めたのがゼビウスなんです。だから最初はB級としてスタートした企画だったんですよ（笑）。でも、どうせやるなら開発者レベルで全部やってしまおうって事になって、好き勝手にやらせてもらえたんです。多分それが成功したんでしょうね。

ボスコニアン発表当時、ボスコニアンを作った先輩と新宿に出て、新宿中のボスコニアンのハイスコアを書き換えたりして遊んでたこともありましたね。それと、私がまだナムコにいた頃、作ってる時にさんざん遊んでうまくなったゲームを、わざわざゲーセンに行ってやってたりしました。凄くうまくなってるから、新製品なのにいきなりハイスコア出したりして…。誰にも負けなくて気持ち良かったですよ（笑）。今思うとひどい事してたなあんて思います。

協力／キョーワ インターナショナル／メッセサンオーII クラフト／まつもとひかる



［アウトラン］

OUT RUN

■セガ／86年11月発表■レーシングゲームというよりドライブゲームという色合いが強い作品。各コースの最後に分岐点が用意されており、合計15種類のコースがあったのも大ヒットの要因。

「僕が作りたいゲームっていうのは、『アウトラン』みたいなゲームなんです。『アウトラン』プレイしている人って気持ち良さそうにやってて、しかも俺が一番だ！　みたいな感じでやってるでしょ。プレイヤーをそんな気持ちにさせるゲームっていいですよね」。これはデイトナUSAを制作したセガAM２研の名越氏の言葉だ。この言葉がアウトランの魅力の全てを言い表していると思う。

当時のゲーセン野郎達のド肝を抜いた32,000色のグラフィックカラー。細部まで練られた３次元処理映像。徹底的にポップで気分爽快になったBGM。そして大型筐体ならではの体感システム。これらがまさに絶妙なバランスで融合し、誰もがフェラーリテスタロッサのオーナーになれた。しかも助手席には金髪のネーチャンまでいたのだ。

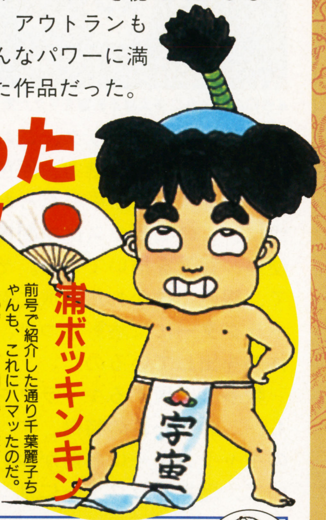
用意されたコースは全部で15種類（各ステージ終了時に分岐があるため。ちなにゴールは５種類ある）。そこをパツキンギャルと駆け抜けるのだ。アルプスを望むハイウェイ、岩肌を縫いながら進むワインディングそしてきついアップダウン。そう、アウトランは“レーシングゲーム”ではない、“ドライブゲーム”なのだ。「ちょいとひと走りしてくるぜ！」。そんな言葉が似合うゲームなのだ。実際、タイムや順位をストイックに競う車ゲームのなかで、アウトランは異色だった。しかし、名作とはそれまでの常識を根底から覆すだけのパワーを秘めているものだ。アウトランもそんなパワーに満ちた作品だった。



▲美しすぎるグラフィックは、ギャラリーまでも魅了してしまった！

ゲーム界に衝撃が走った超美麗グラフィック





浦ボッキンキン

前号で紹介した通り千葉麗子ちゃんも、これにハマッたのだ。このゲームを知らずに車ゲームを語る事は俺が絶対に許さん！

トラッキー高岡の名盤セレクション2





●アウトラン●

「マジカルサウンドシャワー」等名曲と呼ばれる曲が、アレンジとオリジナルの２バージョンで収録されている。アレンジバージョンでは、オリジナルよりもフュージョン色が色濃く出ているぞ。

リラックスして遊べるドライブ物が作りたかった



鈴木裕氏

セガアミューズメント研究開発本部取締役。セガのハングオンから、一連の体感ゲームの開発に携わってきた名プロデューサー。現在は、バーチャファイター２（仮称）の開発に日夜、全精力を投じる毎日を過ごしている。

アウトラン当時のレースゲームは、そのブームのアオリを受けてか、Ｆ－１ものばかりだったんです。しかも大半が１回接触しただけでドカン、ってやつで…。僕はそれがいやで、普通のドライブゲームが作りたいと思ったんです。風景を見ながらサーっと流す感じがして、途中で失敗してもガックリこないやつをね。また、ちょうどその頃「キャノンボール・ラン」って映画があって、それをゲームにしてみたらって思って作ったんです。

バーチャファイターは、CGを使って軟らかいものを表現できたらと思って作り始めたんです。それを表現するには、人間の動きがぴったりだと思って。でも、技のモーションを作る時は結構苦労しましたね（笑）。現在開発中の、バーチャファイター２（仮称）は１よりも様々な点でパワーアップしていますが、２ではまずその動きを見て頂きたいです。右手を複雑骨折するぐらい研究しましたからね（笑）。サターン版バーチャファイターもアーケードと同じ、完璧なものをお届けできます。期待して待っていて下さい!!

▼アウトランの続編、ターボアウトラン



FC=ファミコン　SFC=スーパーファミコン　MD=メガドライブ　PC=PCエンジン

完成されたキャラクターは、さすが老舗ナムコだ！



▲トランポリンを使って別のフロアへ移動





◀少ないドット数でも、これ程までに表情豊かなキャラクターができるのだ！

俺が初めてマッピーと出会ったのは小学生の頃、パソコン版（XⅠ）だった。まだその頃は、フロッピーディスク版は出回ってなかったので、カセットテープにプログラムが入っていた。全て読み込むのに30分近くかかるので、一度全て読み込んだら、何時間も繰り返し遊んだもんだ。今考えると「よくもまぁ、同じゲームを何時間も飽きずにプレイできたなぁ」と思うが、それだけ完成された面白さを持っていたのだ。

マッピーというゲームは"音楽が軽快ですぐ覚えてしまう""単純明快なゲーム内容""憎らしくも、可愛らしいキャラクター達"この３本柱に尽きる。これまでのゲームだと、敵全員が主人公を追いかけるというのが普通だった。しかし、このゲームに出てくるニャームコは、マッピーは無視して盗品のことばかり気にしているのだ。プレイ中はミューキーズをかわしながら、必死になって盗品回収をしているのに、ニャームコはただひたすら盗品を抱きしめているのだ。この光景が、このゲームの全てを語っていると俺は思う。このゲームはキャラクターがそれぞれの意志を持って行動しているひとつの世界だ。この世界の中で彼らと戯れる、これがこのゲームの面白さなんじゃないかな。少なからず、誰もが点数稼ぎより、このゲームの世界を楽しむ事に面白さを感じていると思う。それがヴァーチャル・リアリティだなんて言わないけど、ゲームをしている時に、そのゲーム独特の世界がないとゲームとして終りだと思う。この年代で、すでにこれだけの世界を創ったマッピーは、あらゆる面で完成された作品と言える。

ホッピングマッピー

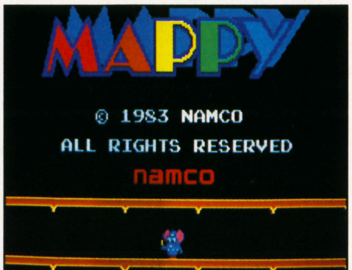
▼トランポリンの次はホッピングに挑戦だ！



ACG続編！



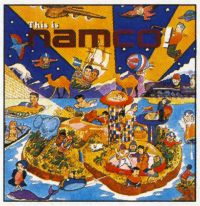
▲難易度が低めで初心者にも人気があった



【マッピー】MAPPY

■ナムコ／83年5月発表■ねずみの警官"マッピー"を操作して（2方向レバー＋ボタン1個）、盗まれた品物をトランポリンやドアを使って、ニャームコ達から奪い返すアクションゲーム。

トラッキー高岡の名盤セレクション3





●This is NAMCO!●

マッピーなど、数々のナムコ・ゲームの音楽を打ち込みではなく生演奏で、ジャズ、ロック、ポップス、クラシック等、様々な形にアレンジ。原曲の持つイメージを上手に活かしているぞ。



格ゲーばかりの若人よ！ アイデア性豊かな古き良きゲームに目覚めるのだ。

ゴモラ和田

最近のものはその早さについて行けないな…



砂原まりん良徳氏

テクノポップバンド、電気グルーヴのメンバー。キューヤジ（キョーワインターナショナルの鈴木社長）とも面識を持つ。現在同バンドがオムニバス形式で制作したアルバム、「ドリルキングアンソロジー」が好評発売中。

中学生の頃はとにかくゲームばかりやってましたよ。小学生の頃からやってたけど、中学生の時にふと、「あっ、俺って普通の人よりもゲーム好きなんだな」なんて思ったりして(笑)。あそこのゲーセンには何があるって聞いちゃあ自転車ころがして出かけたり。一度電車に乗って行ったんだけど、結局あり金全部使って10kmぐらいの道を歩いて帰ってきたり…。

僕、当時ナムコの「ポールポジション」がかなりうまかったんですけど、隣のクラスのやつに勝負を挑まれたんです。負けた方が1万円払うって。そいつはかなり自信があったみたいだったけど、軽くブッチギってありがたく１万円いただきましたよ(笑)。あと、ゲームの音楽も好きで、ゲーセンにラジカセを持って行って録音もしてました。その頃はまだ風営法がなかったから、夜中の３時頃に行って、ゲーセンの人に頼んでその機械だけ電源を入れてもらって録音したもんですよ(笑)。

思うんですけど、各メーカーさんはなぜ古い基板を再販しないんですかね。古くてもいいゲームは沢山あるし、今の技術なら新品でも安く作れると思うんですけど…。キョーヤジに頼ってばかりじゃダメですよ！ それとテーブル筐体も。確かに場所はとるかもしれないけど、僕はテーブル筐体復活をせつに願っていますよ！



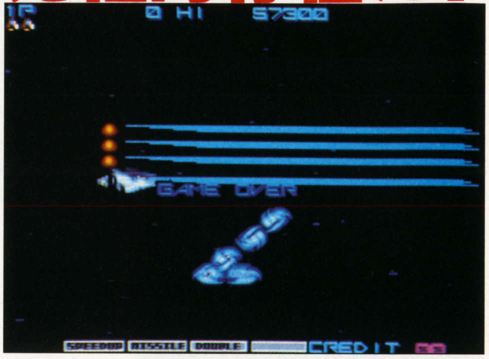
［グラディウス］
GRADIUS

■コナミ／85年5月発表■全7面で構成されており、面を追うごとに難易度が上がっていく。また、ステージによっては上下スクロールも可能な横スクロールシューティングの決定版。

パワーアップ型シューティングの元祖的存在だ！

85年に発表されたシューティングゲームをひとつだけ上げろと言われればグラディウスだろう。この作品は今でも横スクロールシューティングの草分け的存在として名高い。そして、コナミを代表するゲームの１つであることは言うまでもない。それは全シリーズ合わせて７作品（グラディウス、サラマンダ、ライフフォース、グラディウスII、グラディウスIII、パロディウスだ！　極上パロディウス）も出ていることでもわかるはずだ。当時からグラフィック、サウンドは他を圧倒し、それまで類がなかったカプセルを取ってパワーアップしていくシステムが（パワーアップするにはゲーム中に出てくるオレンジ色の敵を撃つと同色のカプセルが出るので取っていく。すると画面下にある６つのパワーゲージのうち１つを装着することができる。種類は１つでSPEED、２つでMISSILE、３つ　でDOUBLE、４つ、５つ、６つでLASER、OPTION、？の順番である。？はシールドを自機の右側につけることができる)、人気の出た要因の１つだと思われる。また、このゲームの特徴として、自機のビックバイパーが成長すると、敵もそれだけ多くの弾を撃つようになることだ。こちらがフル装備になれば当然、ゲーム自体の難易度も最高になるわけだ。

このゲームの面白さは、フル装備でのクリアーよりもむしろ、途中で死んだ場合の復活にある。あらゆる場面で死んでしまっても、それから立ち直っていけるように、色々な攻略法が編み出された。なかでも２周目以降の第4、第７ステージは再起を許るのが非常に難しかったが、福岡県のゲーマー達により完全な復活パターンが作られた。このおかげで、全国各地で1,000万点を出すプレイヤーが続出した。



▲アイテムにより自機をパワーアップする事ができる。ショットをレーザーにする事も可能だった



▲次々と現れる敵キャラと戦いながら、各ステージを進んでいく

沙羅曼蛇

▶途中、横スクロールから縦スクロールに変化する



ACG続編！


▲１人プレイの他に２人同時プレイもできた



トラッキー高岡の名盤セレクション4



●オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス●

タイトルに偽りはなく、グラディウスの中で使用されているサウンドを完全収録している。BGMにかけられたイフェクト（エコー）が、深遠なる宇宙空間を思い起こさせるのだ…。


フル装備でレーザーを撃つ快感に酔いしれろ。

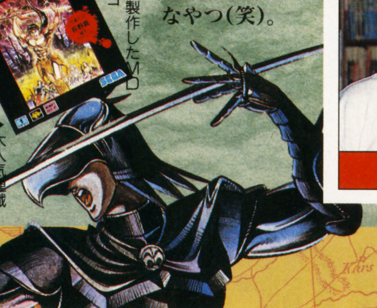
ノーバス細井

基板を買った理由は二つあるんだ。一つはお金ができてゲーセンに行った時には、すでに自分の感性を超えたゲームばかりだったこと。で、もう一つは当時家庭用のハードを改造するのが流行ってたんだけど、それをやろうとしてハードを２台も壊してね(笑)。その時たまたま基板の存在を知ったってわけ。基板を買うときも会社でアンケートをとってから買って、１ゲーム10円でやってもらったりもしたよ。最初は払うんだけど、日が経つにつれみんな払わなくなるんだよ。新しい基板を買えってね(笑)。昔のゲームのいいところは、いい意味でシンプルだったことかな。グラフィックにしろサウンドにしろ、今は派手なものばかり。しかもジャンルまでが…。ジミなものもたまには欲しいと思うよ。広いゲーセンは、昔のゲームを置いて、雰囲気までも再現する。そんなサービスをしてくれたらいいね(笑)。あと、僕の好きな釣りのゲームもあるといいね。リアルでジミなやつ(笑)。

昔はお金がなくて、遊びたくても遊べなかった



◀荻野氏が製作したMD用「キングコロッサス」


▶大人気連載中の夜叉鴉


荻野真氏

集英社刊、週刊ヤングジャンプで連載している超人気漫画「夜叉鴉」の作者。「孔雀王」も記憶に新しい。基板システムを所有していた程のゲーム好き。現在は原稿執筆の傍ら、釣りと、その魚をさばくことを趣味としている。

「夜叉鴉」（週刊ヤングジャンプ連載中）　©荻野真

源平討魔伝

［げんぺいとうまでん］

■ナムコ／86年10月発表■闇の源である頼朝を倒すため、壇ノ浦の合戦で破れ地獄に堕ちた平景清が立ち上がった。史実を背景にし、当時最高の技術力を投入した異色作。





▲2度とこんなゲームにはお目にかかれないと思うほどの、グラフィックセンスとゲーム内容だ！

源平討魔伝…。この題名を聞いて、昔のドキドキが甦ってくるひとって、ジジイなのかもしれない。最近のゲーム業界にはファンタジーとか伝奇とかを題材にした作品って結構あるよね。でも、このゲームがでた当時は少なかった。特に良質の作品なんて、皆無に等しかったんだよね。だから、源平討魔伝をゲームセンターで初めて見掛けた時は本当に驚き、嬉しかった。

時は、1185（文治1）年、長門の壇ノ浦にて源氏と平氏の最後の決戦が行なわれた。この合戦により、平氏は滅亡することになる。それから7年の後、世は頼朝の手により魔界と化していた。この状況を憂いた天帝は、三途の川の渡守安駄婆に命じ、一度は地獄へと堕ちた平景清を甦らすこととなる。プレイヤーは、この景清をあやつり、地獄から鎌倉まで様々な難関を乗り越え、魔の源である頼朝を倒すと言うのが大体のストーリー。これを聞いただけでも、この系統が好きな人なら食指が動くんじゃないかな？　しかも、このゲームは当時では驚きの3重スクロールを使ったり、多量のボイスデータを採用していた。源平討魔伝をプレイしたことのある人なら、安駄婆の『お前の力は、そんなものか！』の声が耳に残っていることだろう。あの不気味な感覚は、いまでも鮮明に残っている。また、主人公にパラメータがあり、ゲームを進めていくと、成長をしたりもするのだ。これは、現在のRPGの原点なのではないだろうか⁉

復讐の旅は家庭にもおよぶ

▶ボードゲーム風になり、まったく別のゲームに…



▲FC版とは違い、アーケードに忠実な移植

源平の戦いは、永遠に続くのだ‼



◀コンティニューすると『ありがたやぁ』と囁いてくれる、プレイヤーの心のオアシスなのだ！

トラッキー高田の名盤セレクション5



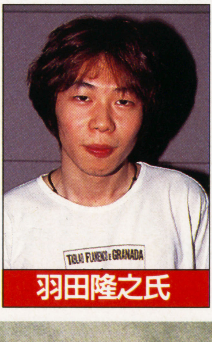
●タイトー・ゲーム・ミュージック●



タイトーのゲームの中から15作品をピックアップして収録。スペースインベーダー以外は、今回のこの特集と同じ83年から86年のゲームが中心となっている。資料的価値の高い作品なのだ。



昔のゲームを今プレイしたら多分つらいのでは？



羽田隆之氏

アスキー刊、週刊ファミコン通信の編集者。「うすば羽田」と呼べば分かる人も多いはず。また、夜な夜な新宿のゲーセンを中心に出現するバーチャファイター、「新宿ジャッキー」としても名が通っている。

ゼビウス。これしかないでしょう、この時代。小遣いはもちろん、親にもらった食事代までつぎ込みましたよ。実家の方では1ゲーム50円だったんですけど、初めて50円で数時間遊べたゲームでした。見ための革新的だったしね。ゲーセン立入禁止令なんて当然無視ですよ。当時はシューティングにまだ力があったし、純粋に「撃って避けて」楽しかったですよ。

今のゲームってコンティニューがあるでしょ。だから昔みたいに「先の面に行く感動」が小さいと思うんです。インカム云々、100円で何分みたいのもなかったから、うまくなったらなっただけ遊べた。そこが昔のいいところでしたよ。店自体のうさん臭さも…（笑）。でも、僕の場合それだけです…。レトロゲームに対しての懐かしさはあるけど、ゲームは日々進化してるから、絶対に今のゲームの方が面白いと思いますよ。あと、風営法ができてから幼いゲーマーを見なくなりましたね。6時になったら帰る今の小、中学生は可愛そうだし、僕らも寂しいですね。

当時の僕にとって、少ない金でいかにして夏は涼しく、冬は暖かく過ごせるのかとなると、ゲーセンが一番てっとりばやい手段でしたね。だから今思えば、めちゃくちゃなゲーム野郎でもなかったかもしれません。ファミコン買ったのも遅かったですし…（笑）。



〔まかいむら〕魔界村

■カプコン／85年9月発表■魔界を舞台にした横スクロールアクションゲーム。怪奇な雰囲気と綺麗なグラフィックで大人気となった。難易度がかなり高い事でも知られる。

魔界村の特徴といえば、その難易度の高さ。記憶しておかないと避けられないほど巧妙に仕組まれたトラップと、プレイヤーの心理を読んだいやらしい敵キャラの動きには、当時多くのゲーマーが泣かされたことだろう。実際ジャイブもこのゲームを初めてプレイした時は痛い目にあった。美しいグラフィックに誘われて、百円玉を入れたはいいが、５分ももたないうちにやられてしまった。俺にはできないゲームだ…。やられた時、誰もがそう思ったに違いない。だが結局ハマッてしまう。魔界村はそんな中毒的な魅力を持ったゲームだった。



▲魔界の村と言うだけあって、怪しい雰囲気に満ち溢れていた

超辛口アクションシリーズの記念すべき第１弾だぜ！

続編は家庭用で次々と！

▶MDに移植された続編。SFCには超魔界村もある

家庭用移植！





▲レッドアリーマーを主役にそえた最新作

大魔王を倒し、さらわれた王女と村人を助けるのが、このゲームの目的。RPGがメジャーとなった現在では、ありがちな西洋の伝説的ストーリーだが、当時としては新鮮だった。独特の世界観を創り上げた事が、大ヒットの理由といえるだろう。

操作方法は、まさにシンプル。４方向レバーと、ボタン２つ。１つはショットで、もう１つがジャンプ。上や下に攻撃できない主人公と違い、強敵と言われる敵キャラのほとんどは空中から攻撃を仕掛けてくる。基本的に敵キャラの方が有利なのだ。敵キャラの中でも特に個性の強かったレッドアリーマーは、後にゲームの主人公にもなった。



▲数々の派生型を生んだ辛口アクション

魔界村のもう１つの特徴が、主人公の武器。全部で５種類ある武器は、ランダムに現れるアイテムを取る事によりチェンジする。ほとんど役に立たないものもあり、泣かされたりもした。

この後、魔界村はアーケードで大魔界村、SFCで超魔界村と進化を遂げていく。俺としては最新作の登場を期待したい。





トラッキー高岡の名盤セレクション8

●カプコン・ゲーム・ミュージック●

魔界村やソンソンなど、カプコン初期の９作品を収録。魔界村と戦場の狼はアレンジ・バージョンも収められているが、アーケード参入第１弾バルガスは残念ながら収録されていない。



ジャイブ黒田

俺、あのドロドロした雰囲気が大好きなんだよね。超ムズだったからかなり金を使ったんだ。

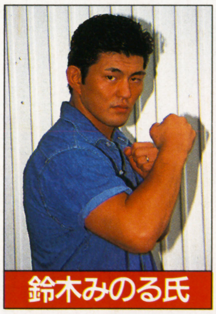
俺は横浜の繁華街で生まれ育ったんで、否応なくゲーセンで遊ぶようになったんだ。近くには公園とか広場みたいのはなかったから。家が酒屋だったんで、配達に行ったときなんか、よく釣銭をごまかして遊びに行ったよ(笑)。ゲーセンではいろんなことがあったよ。中学生の時ゲームをやってたら、向いの椅子に高校生が座ってきてさ、気になってチラチラ見てたんだ。そしたらいきなりカバンでモニターを叩き割られて、ケンカになっちゃったんだ、イスを投げたりしてさ。結局そのゲーセンは立入禁止になったんだよ。まあ、俺が中、高生の頃は不良みたいのが流行ってたからなぁ…。

ハングオンなんかは当時の人気漫画「バリバリ伝説」のアオリでよくやった。暴走族の気分になったよ(笑)。あと、ハイスコアを出すと抽選券がもらえて、それに当たるとバイクがもらえるってのもあった。でも結局当たらなくて、

横浜の繁華街での遊び場所は、いつもゲーセン

「買った方が安かったんじゃないの？」なんて言われたりもしたね。

昔ゲーセンでインチキをしてクレジットを入れている子供を見つけて、注意したら逃げちゃったんだ。その画面を見たら結構入ってて、ちゃっかり自分で遊んだこともあった。ゲーセンのオヤジにみられると俺が怪しまれるんで、肘で隠しながら、ぎこちなくやったのを覚えてるよ(笑)。



鈴木みのる氏

「ハイブリッド・レスリング」をテーマにしたプロレス集団、パンクラスに所属するプロレスラー。10月15日に行われる、同パンクラス中、鈴木選手と1、2を争う船木誠勝選手との対戦が現在注目されている。



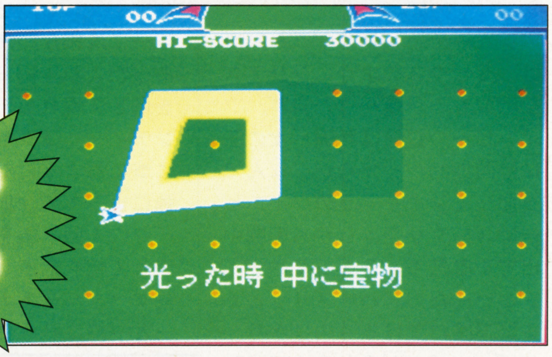
▲単純ルールで斬新なゲーム性。やればやる程面白くなる奥の深さが魅力

レバー2本にノンボタンという特殊な操作系だけでなく、ゲームの内容もユニーク。リブルとラブルと呼ばれるキャラクターを左右のレバーで操作して、敵を線で囲む。線はリブルとラブルをつないでおり、画面上にあるクイに引っ掛かるとそこで曲る。うまくクイに引っ掛け、リブルとラブルで閉じた四角あるいは、他の多角形をつくれば、敵を消す事ができる。そして、この線をつなぐ行為を「バシシ」と呼ぶ。バシシすると敵を消せる他に、宝箱が出現する事があり、そのまた宝箱をバシシすると妖精が出現する。妖精と対応のアルファベットのキーワードをうまく集める事ができれば「奇跡」が起こせる。画面構成もルールもシンプルだが、斬新で良く練られたゲーム内容で、奥が深く、やり込めばやり込むほどに面白い。

最近のゲーム内容にはエンディングを見る為に、ついコインを投入してしまうものがあり、そんなものに限り、エンディングを見れば用がなくなる。しかしリブルラブルは1回食傷しても、忘れた頃にプレイしたくなる。シンプルと言えば、キャラクターもシンプルで、リブルとラブルはただの矢印みたいなものだ。しかし、ゲームをプレイしているうちに、存在感がでてくる。これほど存在感のある矢印はあるだろうか。キャラクターは、ただ描き込めばいいものではない。ゲーム内容がしっかりしていればキャラクターは後からついてくる。ゲームデザイン、ゲームシステムを創る事が大事なのだ。リブルラブルは、それを実証してみせたゲームだ。

スティック2本の独特な操作系に誰もが驚愕…！







リブルラブル
LIBBLE RABBLE

■ナムコ/83年12月発表■レバー2本という、独特の操作系を持つゲーム。左レバーでリブル、右レバーでラブルを操作し、リブルとラブルをつなぐ線で敵を囲む。単純だが奥が深い内容。



このゲームの真価はやらねばわからん。68にも移植有。

トラッキー高岡の名盤セレクション7





●ザッツ・アタリ・ミュージック●

数多くの独創的なゲームを発表してきたアメリカのゲームメーカー、アタリ。そのゲームの中で使用された音楽も独創的だった。本誌の連載でもお馴染みの渋谷洋一氏が解説を書いている。

SFC版も発売決定！「リブルラブル」復活

SFC版はリブルを十字ボタン、ラブルを4つのボタンか、2P側コントローラーの十字ボタンで操作する。

キャロットハウスのカレーライスが忘れられない



斉藤陽一郎氏

元「LAUGH BOX」の毬絵。LIVE UFOのバーチャファイター大会の司会をつとめた。現在は俳優、斎藤陽一郎として活動している。ANB系「オ・ト・ナにして」(毎週火曜、25時10分〜25時40分)に出演中。

僕は中学の時塾に通ってたんです。バスで繁華街まで出なきゃいけなくて、その時からゲーセンに行くようになったんですよ。塾に行く途中のゲーセン全部を回ってから塾に行き、帰りも同じようにして回ってました。学校ではゲーセンに行くのがカッコイイ、みたいなステータスがあったんですよ。カツアゲされてもいいから行く。そんなドキドキ感もよかったですね(笑)。被害にあったこともありますよ。友達と一緒にゲームやってたら、パンチパーマをかけた高校生が話しかけてきて、返事したらその友達がいきなり殴られて、トイレにつれてかれて…。その時ちょうどいっぱいお金持ってたんですけど、ぼくはなんとか難をのがれて100円だけで済んだんだけど、友達は結構な額をとられちゃったんですよ。

僕の場合、あまり一つのゲームに執着せずに、いろんなものをまんべんなく遊んでましたね。でも、ドラゴンズレアにだけはハマりましたよ。アニメ絵で、凄くきれいだったのを覚えてます。あと先のほうに行くと、むちゃくちゃ難しかったのも…。最近ではバーチャファイターをやってんですけど、僕中野パイなんです。自分で言ってるだけなんですけど…(笑)。昔のゲームと一緒で、キャラがある程度ディフォルメされてるんで感情移入しやすいんですよ。

スケルトン櫛渕

女の子の人気を呼んだファンタジーシューティングだ!!



［ツインビー］ TWINBEE

■コナミ／85年2月発表■縦スクロールのシューティングゲーム。悪のスパイス大王を倒すため、ツインビーとウインビーが野菜軍団等を相手に戦う！



▲ベルを使ってパワーアップするなんて…なんだかほのぼの



▲自機も含めてみんなコミカル

シューティングゲームといえば、ゼビウスのようにシリアスな戦闘ものが多かった当時、ツインビーの登場は私達、女の子には画期的だったんだ。なんてったってマイキャラのツインビーはズングリ型、しかも戦闘中出てくる敵キャラも野菜やナイフといった、思わずズリッとくる緊迫感に欠けるものばかり。だけど、そこがまた良くて当時の女の子の心を摑んだわけ。

ツインビーといえばベル。飛行中に現れる雲を撃つとベルが飛び出して、それをまた数回撃てば色が変っていくの。青ベルを取ればツインビーの速度が速くなり、白ベルはショット数を増やせる。赤ベルはバリヤーと、ベルの色に応じてパワーアップができたんだよね（ツインビーを分身させるベルもあったのだ）。

そして、ツインビーには細かい演出がたくさんあったよね。例えば、地上の敵を倒して現れるアイテム「キャンディー」はショットが３方向に撃てるようになったし、敵の弾に当って腕が取れたら、１ライフに１回「救急カプセル」が現れて腕を治療してくれるの。愛すべきパートナー、ウインビーと一緒に戦う２プレイモードでは、ウインビーと手をつなげばショットが強烈になった（２機の飛行速度が違えば手をつなげないというニクイ演出もあったよね）。とにかく、なにもかもキュートなツインビーは私のイチ押しの名作レトロゲームなの。

大人気で続編、SFC版も！

▶続編の「出たな!!ツインビー」は、新しい仲間グインビーが加わって、さらにステージもよりカラフル、ファンタジックな世界を展開している



ポップンツインビー



▲家庭用のみ登場したツインビーシリーズ

トラッキー高岡の名盤セレクション8





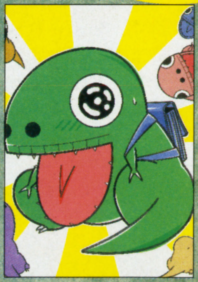
●パーフェクトセレクション・ツインビー●

アーケードとファミコンで発表されたツインビー・シリーズ全６作品の中から厳選された12曲を収録。全曲、立体音響システムを使用し、ゲームの雰囲気を大切にしたアレンジが施されている。



プッチン理子

かわいいアイテムが豊富で安心感(?)のあるシューティング



あやしげな雰囲気の昔のゲーセンが好きだった…

私はこの頃にはもう高校生だったんですが、その当時にハマったものはヘッドオンですね。全然流行らなかったけど、学校を抜け出してやりに行ったりして、かなりうまかったんです。ツインビーやアウトランも結構やりましたね。私が小学校の頃なんて、まだビデオゲームなんて無くて、お菓子を取るクレーンゲームとか、変なバスケットのゲームしかなくて…。今でいうエレメカですね。それをやってる現場を同級生に見られて、学級会でせめられたりしましたね。でも僕らとしては罪悪感なんて全然なかったですけど…。

昔のゲームってルールが簡単で、デモ画面を見ただけですぐにプレイできたのがよかったですね。今はインストを見ても、操作が複雑で何をすれば分からない物が多いですからね（笑）。

あと、各メーカーのテーマパークみたいなのが、普通の町中にできるといいですね。今、だんだんと家庭用ゲームのレベルが上がってきているので、ゲーセンでしかできないゲーセンならではのゲームを出して欲しいですね。

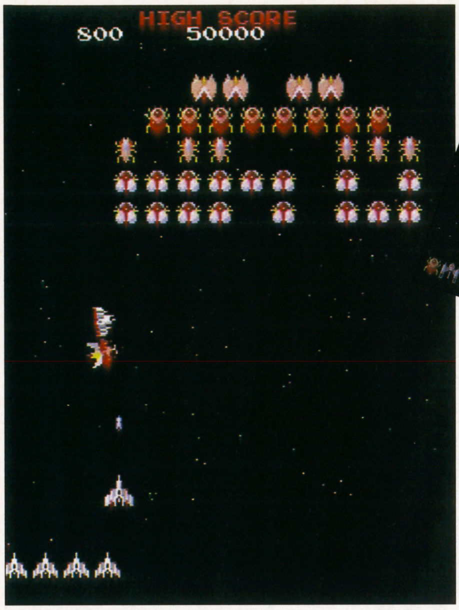


くぼやすひと氏

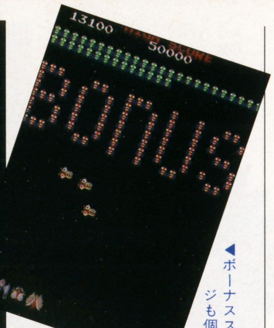
本誌と同じリイド社刊、リイドコミックで好評連載中の人気漫画「サウルスくん」の作者。ゲームは好き嫌いなくこなすが、最近はクレーンゲームに没頭している。仕事場にはとってきたぬいぐるみが山積みしている。

［ギャプラス］GAPLUS

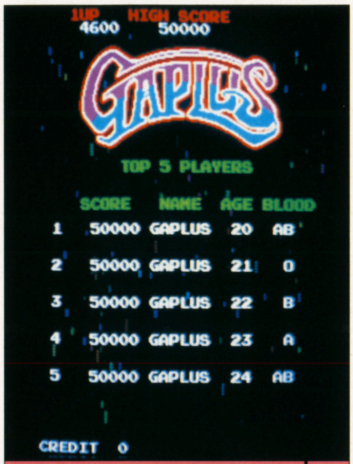
■ナムコ／84年4月発表■自機を8方向に操作して、飛来するギャプラスを全滅させる、面クリアー型固定画面シューティングゲーム。



▲グラフィック、サウンド、操作性。どれを取っても斬新だった



◀ボーナスステージも個性的



ギャラクシアンシリーズの最終型にして、最高傑作だ！

ま、編集部員の中でこのゲームを語らせたら、オレの右に出る者はいないよ。基板も買ったしな。オレはこのゲームが出るまでは、なんとなくゲーセンに通うゲーマーでしかなかった。しかし、このギャプラスが出てからオレは変った。サルになったよ。思えば中一の夏休みはこのゲームだけだった感がある。日々、明けても暮れても頭の中にはギャプラスが浮遊していた。

このゲームが、それまでの固定画面シューティングと明らかに異なる点は、その自機の動きにある。ギャラガまでは左右2方向にしか移動できなかったものが、いきなり8方向に移動できた。8方向に動く…。今でこそそれは当然のことだが、当時、固定画面でこの動作を体験した時は、ショックを受けたのと同時に、目からうろこをボロボロと落としたのを覚えている。そしてもう一つ特筆すべきことがある。それは「早さ」だ。当時の他のシューティングよりも、とにかく敵の動きが早かったのだ。それに、面が進むにつれて敵の種族が変っていくのも、当時は新鮮に感じられた。

また、ギャプラスには「裏技」的要素もあった。一番有名なのはナムコお得意のスペシャルフラッグの存在だ。これはある法則に基づいて出すことができた。それに連携して「変形」というのもあったし、パーツを出す法則も存在した。それらは様々なパソコン雑誌で紹介されていた。オレは躍起になって読みあさったのを覚えている。

ギャラクシアン、ギャラガそしてギャプラスと進化してきた「ギャ」シリーズ。巷ではギャラクシアン3なるものが存在するが、オレはそれをシリーズものだとは思っていない。誰もが遊べるテーブル筐体で出したギャプラスこそが「ギャ」の、今のところの最終型であるのだ。


▲今だにお世話になってます





トラッキー高岡の名盤セレクション8

●スーパー・ゼビウス●

スーパーゼビウス、ギャプラス、ドルアーガの塔のアレンジバージョンを収録。この作品もアレンジ、そしてプロデュースは細野晴臣氏が行なっている。12インチシングルで発売された。



やぶそばん竹内

オレが初めて「ハマリ」というものを体験した、記念すべきゲームだ。

コントローラーが特殊なゲームが好きでしたね！

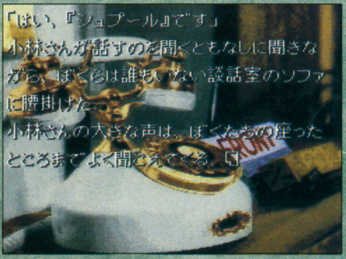


我孫子武丸氏

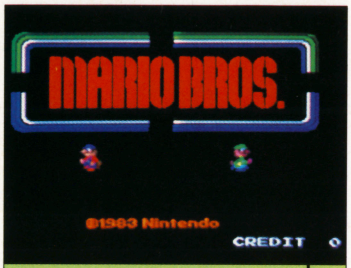
9月にチェンソフトから発売予定のSFC用ソフト、かまいたちの夜の原作者。この他にも、NTV系「マジカル頭脳パワー」のブレーンとしても著名である。ゲームとは、インベーダーの頃からつきあっている。

この時代はまだ冒険的な作品がありましたよね。また本当に気を抜いてできるゲームも。サブロックというのがそうだったんです。一応3Dのゲームなんですけど、全然それっぽく見えなかったのを覚えてます。私が初めて最後まで行けたゲームはクレイジークライマーですね。あれはパターンを覚えなくてもクリアーできますから。ピンボールアクションも好きでしたね。あれは普通のピンボールではできない、ビデオゲームならではのシカケがよかったし、玉の動きや質感もリアルでしたね。メタルソルジャーアイザック2は、指から血がにじむほどやり込みましたよ。

昔のゲームって、一つ一つが独立してましたよね。何かのノリで作って、商品にしちゃいましたって感じで。今でこそジャンルは確立してますけど、昔のはなんていうジャンルなのか分からない物もあるし…。でも、そこにそれぞれの味があって良かったんですよね。



▲かまいたちの夜は話の広がりを楽しんで下さい



［マリオブラザーズ］
MARIO BROS.

■任天堂／83年6月発表■アクションゲームの最高傑作として、長く親しまれた「マリオ・ブラザーズ」。単純明快なゲーム進行と、繊細さを要求される操作技術に魅了された。

現在では、任天堂のマスコット的キャラクターとして超メジャーな存在となった「マリオ」と「ルイージ」。このゲームは、その彼ら２人を操作し、画面上に現れるカメ、カニ、ハエ(?)などの敵を次々に倒していくという、単純明快なアクションゲームだった。しかも、当時としては珍しい２人協力プレイも可能で、ゲーセンには大声を上げて『マリオブラザーズ』を楽しむヤツらが大勢いたもんだ。

ゲームシステムは、固定画面の面クリ型アクションゲーム。画面左右の土管から湧いてくる敵は、前述の３種類。クリアーに時間がかかると、ファイアーボールと呼ばれるお邪魔キャラが出てくる。ファミコン版では、赤いファイアーボールを倒した地点に操作するキャラを立たせておくと、敵がすり抜けていくなんていう技もあった。コインまですり抜けるのには、まいったけどネ…。

やっぱり、一番の強敵はカニかな。最も襲いかかってくるスピードが早く、攻撃も２回当てないと気絶しないからネ。敵がひっくり返って気絶した後に、蹴飛ばして倒すんだけど、時間が経つと敵は復活して、動きも早くなる。わざと敵の攻撃速度に変化をつけさせて、倒しやすくし、しかも高得点を獲得するという攻略法もあった。連続で敵を倒せば、得点が倍になるんだよ。『パックマン』に似た様な感じかな。

そう言えば、アーケード版では“消えるボーナスステージ”なんていうのもあったゾ。ただ、床が見えないというだけだけど。

あの頃は仲間と一緒にできるゲームがあまり無かったから、このゲームが光輝いていたんだろうネ。さすが任天堂と言わざるをえない、素晴らしい作品だったと、ボクちんは思うナ。



▲２人同時プレイの時、相手が敵キャラを蹴飛ばす瞬間に下から敵をパンチ！　２人で協力するつもりがついつい邪魔しちゃうボクちんであった





ACGから家庭用へ！



▲初期型FCの売り上げに貢献

▲スーパーマリオコレクションの中に登場

世界中を席捲したマリオシリーズ第１弾！

トラッキー高岡の名盤セレクション10



●セガ体感ゲーム・スペシャル●

アウトランなどセガの大型体感ゲーム４機種の音楽を集めた作品。どのゲームも個性が強いので、音楽も素晴らしい出来になっている。特にアフターバーナーは大迫力。必聴盤の一枚だ。



ボクちんの大好きなキャラクター、マリオが、初めて主役で登場した記念作！

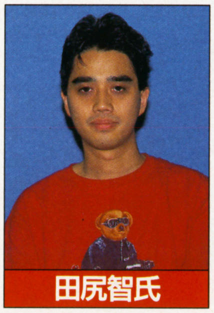
ミスターDO！のプロトタイプは宝物なんです

この辺の年代って、ゲーセンが一番面白かった時代ですよね。当時のぼくは、出たゲームを全部やるのが生きがいでした（笑）。だから、ミスターDO！のプロトタイプの話を聞いた時なんかは、学校さぼって、埼玉まで探しに行きましたよ。探しまくって、店を見つけて、友達のコネをつたって、４万円でメーカーの人に売ってもらえたんです。当時の４万円は確かにでかかったけど、後悔はしませんでした。

あと、当時はナムコのゲームで１千万点をだすのが流行ってたんですけど、僕がチャレンジした中でもマッピーは手を焼きましたね。ゼビウスは４～５時間もやれば行くんですけど、マッピーは１千万点出すのに12時間かかりましたよ。ボーナスステージの時にトイレに走ったりしてね（笑）。１千万点近くになると１UPの音が連続で鳴るんで、ゲーセンじゅうの人が寄ってきたりして、結構はずかしかってですよ（笑）。

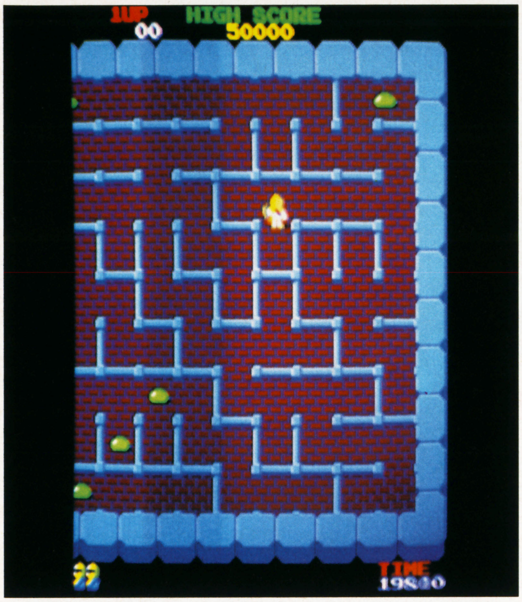


▲ちゃっくんぽっぷにも、氏は深い関わりを持つ


田尻智氏

株式会社ゲームフリークの代表取締役。セガのゲームコンクールで優勝したことが、この業界に入るきっかけとなった。キョーヤジとは古くから面識があり、稀少価値の高い基板も多数所有する、基板の達人でもある。

超難解謎解きアクションゲーム！



▲理不尽とも言える謎につぐ謎を解明し、ドルアーガを倒しカイを救え

各階を攻略しながら、最上階である60階に幽閉されているカイを救い出す。1面1階の構成になっていて、各階の鍵を取る事で上の階に進むことができる。また各階には巧妙に隠された宝箱があって、宝箱からアイテムを獲得することで、主人公ギルはパワーアップ（するばかりではないが）する、RPGの要素が取り入れられたゲームなのだ。

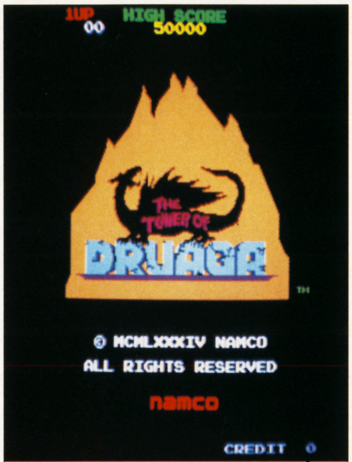
このゲームの最大の特徴は、「宝箱」とその「アイテム」にある。

当然、隠されている宝箱の出現条件は階によって違っているのだ。その条件もゲーム後半、60階に近づく程に尋常ならざる方法になってくる。（笑）

また、必ずしも宝箱があるわけでもなく、そして、以前に取得したアイテムとの関係で宝箱が出現したりと、トリッキーかつ難解な謎がプレイヤーの行く手を阻む。当然、取っておくべきアイテムを持っていないと真っ暗な階を手探りで進むことになったり、取ったアイテムが呪われたりするのだ。一番すごいのは、クリアーする時に特定のアイテムを持っていなかったりすると「ザップ」されてしまう階が存在することだった（「ザップ」とは、いきなり下の階に落とされてしまうことをさす！）

当時、このゲームを完全攻略するために見も知らないゲーマー達が情報を交換しあったりして、ゲーマー仲間の集団が各地で自然発生したのだ（情報にはデマも多かったが）。

個人的にはナムコゲームのベストとして挙げたい。今から10年前のゲームではあるけれど、今もって遊べる（悩める？）ゲームとしての完成度には脱帽してしまう。まさに名作という言葉がふさわしいゲーム、それがドルアーガの塔だ。



〔ドルアーガの塔〕
THE TOWER OF DRUAGA
■ナムコ／84年7月発表■怪物達の魔窟と化したドルアーガの塔にのりこみ、さらわれたカイを助け出すアクションRPG。

家庭でも深まる数々の謎

家庭用移植！



▲FC版でもフロア数は60ある



▲アドベンチャー仕立てのシリーズ最新作

トラッキー高岡の名盤セレクション11



●SNK　ゲーム・ミュージック●

NEO・GEOを発売する以前の、SNKの作品の中から6作品をピックアップし、収録している。ザ・キング・オブ・ファイターズ'94に登場するアテナや怒IKARIも収録されている。



難解もまた結構。コレこそナムコゲームの真骨頂である！

木村大佐

音楽を聞きたくてゲームをやるようになった


古代裕三氏

株式会社エインシャント専務取締役。日本ファルコムでのアルバイトの経験を生かし独立。いろいろな音楽に関しての造詣が深い。ゲームギア版ソニック・ザ・ヘッジホッグや、メガドライブ版ベア・ナックルを手がける。

僕がゲーム業界に入るきっかけは、ドルアーガの塔、スペースハリアー、グラディウスの音楽を聞いたからなんです。なんか妙にひかれたんですよね。コナミの音楽は特に好きなんです。ドルアーガの塔は、学校の帰りにクリアーするのが日課になってました（笑）。これは基板も持ってますよ。僕はゲームを攻略するのが好きで、例えばパックマンに関しては迷路を紙に書き写して、通る道順をそれに書いて友達に配ったりしました。あと、ハイスコアを出すと景品がもらえるってのがあったんですけど、友達のお金でゲームやって、ハイスコア出して、景品は友達に渡すって事もやってました。

最近のゲームって音の工夫が少ないですね。「これはゲーム音楽だ」っていうのが。確かに音源はいいものを使ってるけど、普通の音が鳴ってるんであまりいれたくないんです。昔はチープな音源で、どこまで再現できるかっていうのが、僕は好きだったんです。それはゲームの内容にも言えますね。昔のゲームは「ゲームとしての面白さ」を追及してたと思うんです。いつも新鮮でしたよね。

僕もアーケードのゲームを作ってみたいですけど、もう少し音関係の環境が改善されてからやりたいですね。せっかくゲームの為に作る音楽ですから、やっぱり聞いてもらいたいですよ。



ハイパーオリンピック

HYPER OLYMPIC

■コナミ／83年10月発表■あのオリンピックの興奮をゲームで再現。100メートル走を始め幅跳びやり投げ等オリンピック競技の人気種目の6種類を順番にクリアーしていく。

84年のロスアンジェルス・オリンピックの開催を間近に控えた日本ではもう連日お祭りさわぎ。そんな中で発表された作品は予想どおりの大ヒット。連日ハイパー・オリンピックの筐体のまわりに大勢の人だかりができたのを今でも思いだす。毎日友達と一緒に小銭を持ってゲーセンへ行ったもんだ。あの頃のゲームには珍しく、2人が同時にプレイできて（最大4人まで参加できる）、ブームも手伝ってか夢中でプレイしていた。ゲーム自体はスポーツゲームにふさわしく（？）ボタン連打で自分のキャラクターを動かしていく。ボタン連打と、タイミングが命の実にシンプルなシステムがこのゲーム醍醐味だった。



▲業界初の体力派ゲーム！　爪が剝げるまで連射して、世界新記録に挑戦だ

オリンピックゲームに花を添えた傑作だ！

ハイパー流連射術だ！

爪 ➡ ガチャガチャ

懐かしいガチャガチャのカプセルをボタンにこすりつけて連射

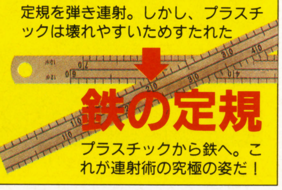
⬇

軍手 プラスチック定規

定規を弾き連射。しかし、プラスチックは壊れやすいためすたれた

⬇

ライター 鉄の定規



プラスチックから鉄へ。これが連射術の究極の姿だ！

ゲームの内容は100メートル走に始まり、幅跳び、やり投げと続き、110メートルハードル、ハンマー投げ、そしてラストは走り高跳びの合計6種類。オリンピックで人気のある競技がしっかりとそろったこの内容。今、あげた種目の順番で競技が進んでいくのだ。ゲームを続けていくには、その競技ごとに設定されている基準をクリアーしなければダメ。この基準がなかなか微妙なとこで設定されていた。この基準を越えられないと、もちろんゲームオーバーになってしまう。

ジャンプする時のタイミングや、やりを投げる時の角度なんかも大事なんだけど、基本はやっぱりボタン連打。そこで当時のゲーマーはいろいろ考えた。ガチャガチャのカプセルでボタンをこする人。鉄定規まで持ち出してくる人までいた。これは、定規の片方を手で台に固定しておき、もう片方の手で定規のはじを弾くというもの。たたいたりこすったりして筐体のコントロール部分を壊しまくったゲームなんて、このゲームくらいだったなあ。



▲連射とタイミングがこのゲームの全て

トラッキー高岡の名盤セレクション12





●コナミ・エンディング・コレクション●

アーケード、コンシューマー、パソコンを問わず、コナミのゲーム50タイトルのエンディングを完全収録。その50タイトルはファン投票による順位がつけられている。涙なくしては聴けない。



ボタン連打で走って跳ぶ！　これぞスポーツ！

チープ小野

この頃はやっぱりゼビウスです。当然のようにハマりましたね。ゼビウスの何が凄かったって言えば、それはグラフィックです。原色系グラフィックが多かった当時、中間色を多用したこのグラフィックには強烈なショックを受けましたね。ゲーセンで見た瞬間、友達を電話で呼び出しましたよ（笑）。

最近でそんなショックをうけたゲームと言えば、バーチャファイターですね。今までの格闘ゲームの流れを変えた、革新的なゲームですよ。CGを駆使していながらも、シンプルな操作性。格闘は格闘でも、今までのとは全くの別物ですよ。このゲームを見た時「これだ！」と思って、攻略本まで作りましたからね（笑）。本を作る時も単なる攻略本にしたくなくて、革新的なゲームが出た記念碑になるような本にするように努力しました。

ゼビウス以前までがゲームの黎明期だとすると、この時代はその円熟期になりますね。ゲームのシステムやジャンルは、このころになるとある程度完成してましたから…。ハードの性能が上がって、グラフィックやサウンドを凄くして出た続編ものも多いし。そういう、見たり聞いたりして感動するゲームが多い時代でしたね。僕の場合そのトドメ的存在が、セガのハングオンから始まる、一連の体感ものなんですよ。

感動したのはそのグラフィックと、完成した世界観



渋谷洋一氏

アーケード誌からコンシューマー誌まで、幅広く活躍するフリーゲームライター。本誌でも今号から連載がスタートした。最近、彼の書いた「バーチャファイターマニアックス」がアスキーから発売されたのは周知の事実。

リン寺田の大人気ACG速攻最新情報!!

目指せ 1Coin クリア

餓狼、龍虎シリーズ等で大人気のSNKから凄い奴らがやって来る。その名は…

THE KING OF FIGHTERS '94

[ザ・キング・オブ・ファイターズ'94]



超話題の格闘ゲーム

新登場!!

SNK歴代人気キャラ総出演！ 総勢24名の大格闘大会開催!!

うおおおおおおお!! いま、俺は猛烈に叫びたい気持ちでいっぱいだ！ なぜかって？ それは、かねがね噂にのぼっていた、あのキング・オブ・ファイターズ'94がついにリリースされることが決定したからなのだ！ SNKの大人気格闘ゲーム『餓狼』、『龍虎』シリーズのキャラに加え、『怒』、『アテナ』、そして新キャラクターたちが一堂に会して戦うニュータイプ格闘ゲームなのだ!!



▲サイコチームVS龍虎、餓狼混合女の子チームだよ～ん

チームバトルシステムで盛り上がれ!!

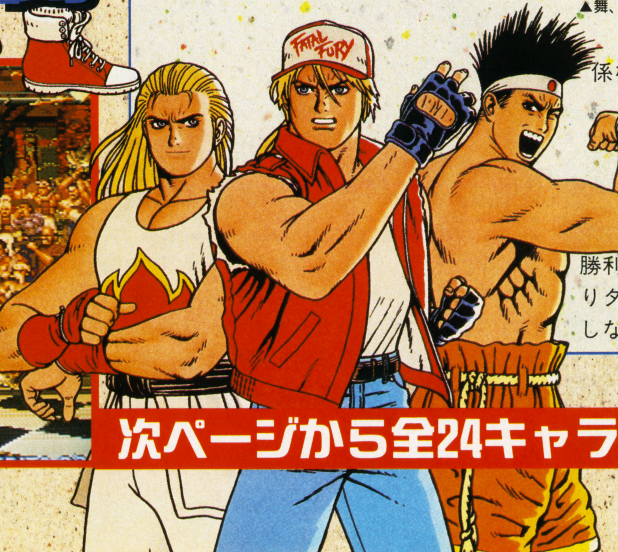
なぜ、私がこの格闘ゲームのことをニュータイプと銘打ったかについて説明せねばなるまい。それは、このゲームがTB・Sと呼ばれる新システムを導



▲舞、キング、ユリがチームを組むなんておいしすぎる！

入しているからだ。某TV局とは関係なくて（あたりまえ）、チーム・バトル・システムの略。これは、柔道や剣道の団体戦のようなもので、先鋒、次鋒、大将戦と勝ち抜き制でバトルが展開される。しかも、勝利したキャラの体力は、規定分＋残りタイムによるボーナスぶんしか回復しないという硬派なシステムだ!!





次ページから全24キャラクターの紹介だ!!

日本代表チーム

格闘大会優勝は伊達じゃねえ!!



ワシのパワーは世界一ィ

大門五郎



▲うしろで待機中の者まで巻き込む大門の必殺技・地雷震！

かつては、柔道で金メダリストにまでなった彼だが、柔道の限界を感じ引退。以来、山にこもり修業に明け暮れていた。京たちとは、昨年の格闘技戦で出会い、準決勝戦で敗れている。年齢は28歳…。

気力をためろ



キャラの足許にゲージがあるのが判るかな？　これは、パワーゲージと言って、龍虎シリーズの気力ゲージのようなものだ。ABCボタン全てを押し続ける事で

その蹴り足は疾風の如し

二階堂紅丸

この大会で優勝して有名人になることを夢見るお調子ものの20歳。彼の機動力を生かした「シューティング」は、多くの格闘家を葬ってきた。しかし、昨年の格闘技戦では草薙に決勝で敗れている。



操炎術のエキスパート!!

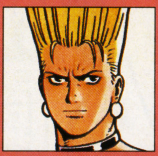
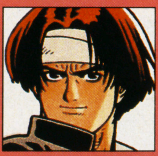
草薙京



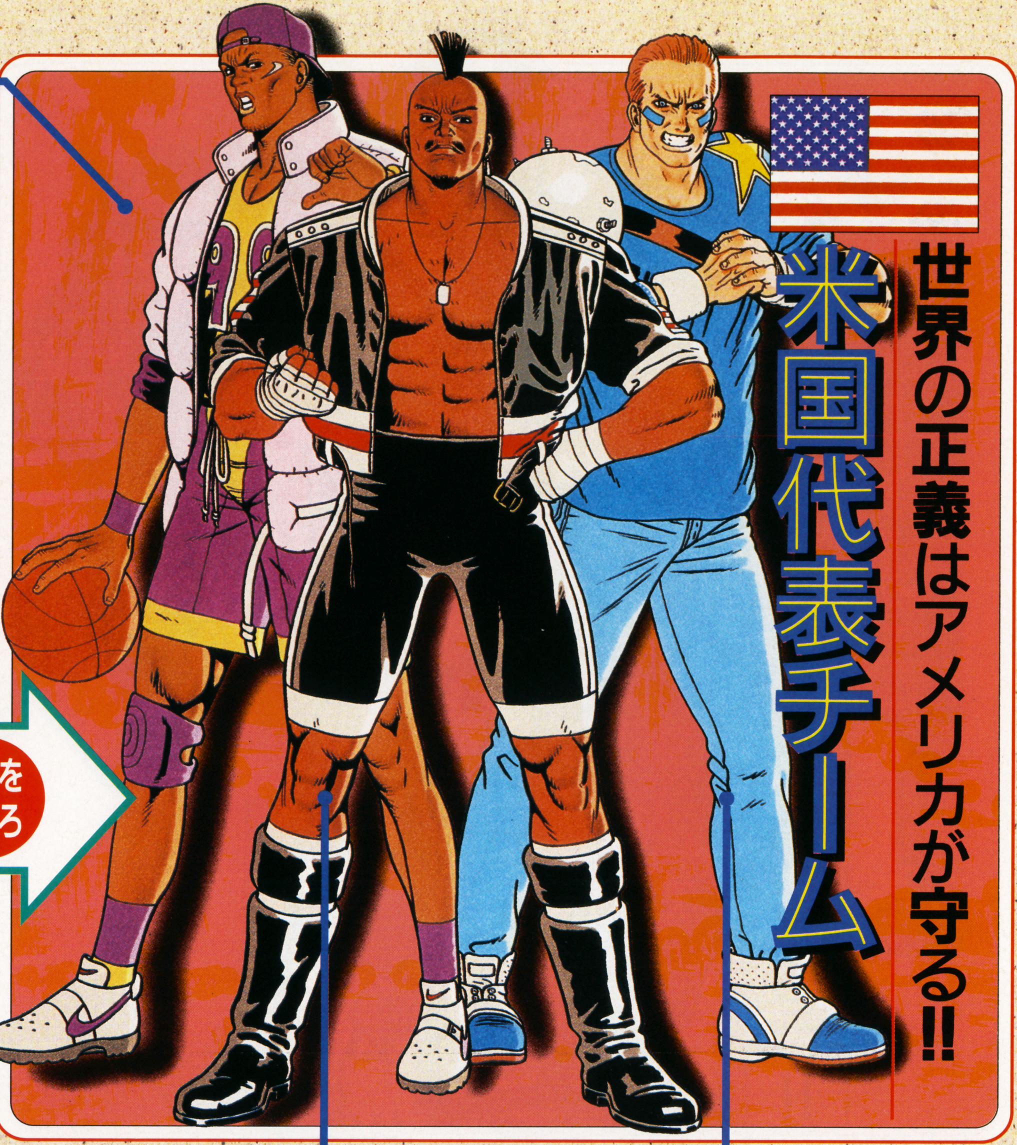
▲草薙の必殺技、百八式・闇払い。浄化の炎が闇を払う!!
◀紅丸の必殺技、居合い蹴り。間合いは狭いが一瞬で蹴る

先祖伝来の「炎を操る武術」を身に付けた19歳。わずか15歳で父を越えたと言われるほどの天性のカンをもつ。18歳の時に全日本異種格闘技戦で優勝する。最もバランスの取れた万能タイプのキャラ。それに、京の攻撃はいちいちかっこいい。思わず、極めたくなってしまうキャラだ。

格闘技の王者の座は、俺たちが必ずもらう!!

二階堂紅丸 	電靱拳	→↓↘+AorC
	真空片手駒	→↘↓↙←+BorD
	居合い蹴り	↓↘→+BorD
草薙 京 	百八式・闇払い	↓↘→+AorC
	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
	百式・朧車	←↓↙+BorD
大門五郎 	地雷震	→↓↘+AorC
	超受け身	↓↙←+BorD
	超大外刈り	→↙↓↘+D

世界の正義はアメリカが守る!!
米国代表チーム



バスケットは格闘技だ!!
ラッキー・グローバー



▲ラッキーの必殺技サイクロン・ブレイクがシイを襲う!!

元・一流バスケット選手であったが、バスケに刺激を失い引退。その後、空手を修得し、全米空手選手権の頂点に立った。今大会には、ヘビィ・D！の誘いで、自分の力を試す為に参加することにした。

気力をためろ



溜める事が出来る。その効果とは、満タンになった時に攻撃力が1.5倍になるのだ。そして、体力に関係なく超必殺技が出せる！　これは、溜めるしかない!!

俺の拳は死んじゃいない
ヘビィ・D！



▲トゲトゲしいオーラを巻き上げるブラストアッパー！
▶全身のパワーを相手に叩きつけるハイパータックル

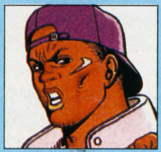
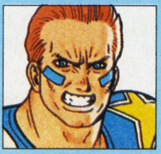
試合中、彼の拳によって対戦相手が死に至った。それが原因で、誰も彼とは試合を組まなくなった。実力を持ちながらも試合が出来ないボクシング界に見切をつけかけた所に「キング・オブ・ファイターズ」の招待状が届き出場することに決めた。外見と違って意外とテクニカル。

俺がアメリカの誇りだ!!
ブライヤン・バトラー

現役アメフト選手で、アメリカ人の誇りをかけて今大会に挑む…とか言う、典型的アメリカン（あ、うそです。ゆるしてぇ）。別段格闘技の訓練などはしていないので、型破りな攻撃をしてくるぞ。



スポーツマンの底力を見せつけてやるぜ!!

ラッキー・グローバー 	デスバウンド
	↓↘→＋AorC
	ラッキービジョン
	←↙↓↘→＋BorD
	サイクロンブレイク
	↓↙←↖＋BorD
ヘビィ・D！ 	R・S・D
	→↓↘＋AorC
	ブラストアッパー
	↓↘→↗＋BorD
	ソウルフラワー
	←↙↓↘→＋AorC
ブライアン・バトラー 	ブライアントルネード
	→↓↘＋AorC
	ハイパータックル
	→↘↓↙←＋AorC
	スクリューボディプレス
	ジャンプ中↓↘→BorD



教師＋2チーム

今日からは私が教育してやろう!!

ワシの刃が血を求める!!
チョイ・ボンゲ



▲竜巻を巻き起こしつつ敵を切り刻む竜巻疾風斬だ!!

昼は精肉店の主人、夜は血を求めて街をさまよう切り裂き魔に変貌する多重人格者。偶然、キムを襲ったのが運のツキ、返り討ちにされ、更正を理由に今大会に出場する。実は真の目的はチャンと同じ。

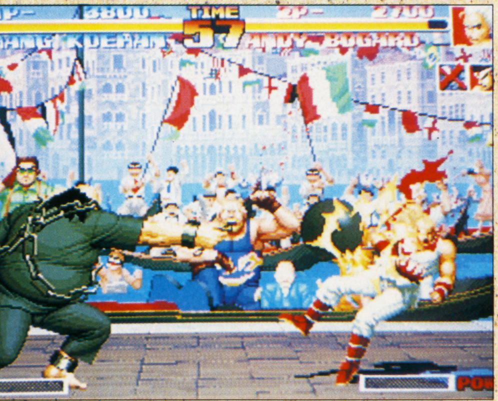
仲間を助けろ



このシステムが非常に良い!! チームバトル・システムの一番のウリと言ってもいいんじゃないだろうか? 待機中の仲間が画面上にいて、相手よりも自分の

教育なんかされたくねぇ
チャン・コーハン

38歳にもなって、その趣味が破壊という変なおっさん。傷害と器物破損で服役中だった彼は、脱獄を企てキムに捕えられる。更正を約束して、キムと共に今大会に出ているが、実は賞金目当てなのだ。



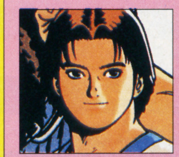
正義は必ず勝利するのだ
キム・カッファン



▲餓狼伝説シリーズでもかっこよかった飛燕斬も健在!!
◀こんな巨大な鉄球、持ってるだけでも大変なんじゃ?

ライバル達との再戦を夢見て修業に明け暮れていたキムは、ほんの偶然から、犯罪者のチャンとチョイに出会い（捕えたと言うのが正しい?）彼らの更正、そしてライバル達と決戦をするために、今大会に出場する。29歳、妻あり、子2人ありの正義のテコンドー野郎なのだ!!

正義の味方と悪人と力を合せて優勝だッ!!

チャン・コーハン		鉄球大回転
		AorCボタン連打
		鉄球粉砕撃
		←タメ→＋AorC
キム・カッファン		半月斬
		↓↙←＋BorD
		飛燕斬
		↓タメ↑＋BorD
		飛翔脚
		ジャンプ中↓＋BorD
チョイ・ボンゲ		飛翔空裂斬
		↓タメ↑＋BorD
		竜巻疾風斬
		↓タメ↑＋AorC
		回転飛猿斬
		←タメ→＋AorC

怒り心頭チーム

あの軍人さん達が三たび怒る!!



怒号の中をつんざいて!!

ラルフ



▲スーパーアルゼンチンバックブリーカー!! 痛そう…

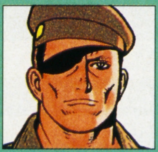
国際警察からの特殊任務を受け、この大会にブラジル代表として、ハイデルン、クラークと共に出場。移動スピードはやや遅めではあるが、パワーのある打撃攻撃を得意とするパワーファイターなのだ。

仲間を助けろ



キャラの方が体力が少ない時に、自分がピヨったり、掴み技をいれられている時にA〜Dボタン同時押しで、後から跳び蹴りなどで、援護攻撃をしてくれるのだ。

格闘ファンのみなさま、いらっしゃいッ!!

ラルフ 	バルカンパンチ	AorCボタン連打
	ガトリングアタック	←タメ→+AorC
	S・A・バックブリーカー	←↙↓↘→+D
ハイデルン 	ムーンスラッシャー	↓タメ↑+AorC
	クロスカッター	←タメ→+AorC
	ストームブリンガー	→↘↓↙←+C
クラーク 	バルカンパンチ	AorCボタン連打
	ガトリングアタック	←タメ→+AorC
	S・A・バックブリーカー	←↙↓↘→+D

俺は今、猛烈に怒ってる

ハイデルン



▲ハイデルンの技は、通常技も含めて剣の名前。君は判る?
▶バルカンパンチって、なんか手が伸びてるように見えるぞ

ブラジルに秘密基地(!?)を置く傭兵部隊の総帥にして、ラルフとクラークの殺傷技術の教官。大会参加の目的は、国際警察から、ある人物の野望を打ち砕く依頼を受けたためだが、個人的にも気になることがあったのだ。それは、8年前に妻子を殺した犯人の手掛りだった。

喧騒の中を切り裂いて!!

クラーク

ラルフと共に幾多の戦場を駆け巡った戦友。今回は、殺傷教官のハイデルンも加え、今大会に赴く。ラルフにくらべ、パワー面に劣る部分があるが、スピード面で、彼を上回るものを持っている。



餓狼伝説チーム

飢えた3匹の狼が牙をむく!!



パンツ一枚のお祭おとこ

ジョー・ヒガシ



▲ジョーの基本技とも言えるのがハリケーン・アッパーだ！

彼もまた、テリーやアンディ同様の理由で今大会にのぞむ…と言いだいところだが、彼の場合はどうやら、ただ単に強いやつと戦えれば他はどうでもいいらしい。全く困ったおとこである（笑）。

相手をとばせ



SNKの格闘ゲームが好きなひとなら餓狼伝説シリーズのライン飛ばし攻撃を覚えているだろう。このゲームでは、この攻撃がふっ飛ばし攻撃としてフィード

日本古武術『骨法』使い

アンディ・ボガード

修業をかねた旅行に来ていたボガード兄弟の元に今大会の招待状が届いた。格闘技大会にも食傷ぎみの彼だったが、背後にうごめく陰謀に気付き、出場を決定。実は、舞のことが気になるだけなのか？



テリー流喧嘩殺法総本家

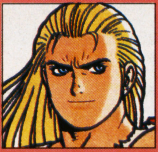
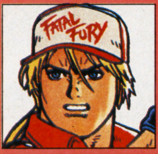
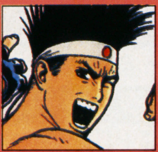
テリー・ボガード



▲あのバーンナックルも健在。この技で勝つと気持ちイイ！
◀なんとアンディの昇龍弾のグラフィックがハデになったぞ

アンディ同様、「キング・オブ・ファイターズ」の招待状を受け取ったときには、うんざりした彼だが、生来の正義感が背後にうごめく陰謀をほおってはおかなかった。それに加え、新しい大会規定上でライバル達と拳を交えてみたい、と思ったのもまぎれもない事実なのだろう。

この大会、俺たち3人がいただいたぜ!!

キャラクター	技名	コマンド
アンディ・ボガード 	昇龍弾	↓↘→+AorC
	斬影拳	←タメ→+AorC
	飛翔拳	↓↙←+AorC
テリー・ボガード 	バーンナックル	↓↙←+AorC
	パワーウェイブ	↓↘→+AorC
	クラックシュート	↓↙←↖+BorD
ジョー・ヒガシ 	ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
	スラッシュキック	←タメ→+BorD
	爆烈拳	AorCボタン連打

極限流空手チーム

無敵の龍、最強の虎が蘇った!!



イタリア生まれの大阪人!?

ロバート・ガルシア


▲覇王翔吼拳は、がろスペのとき同様、通常技あつかいだよ

大阪弁とテスタロッサを器用に操るロバート。金持ちのボンであるにも関わらず、はるかメキシコまでサカザキ親子と共に修業にやってきている。今大会には、修業の成果を確かめるため。



相手をとばせ

バックされている。CDボタン同時で出るこの攻撃は、相手を画面の端までふっ飛ばす事が出来るのだ。うまく使えば、容易に相手を画面端に追い込めるぞ！

格闘家生命は終らず!!

タクマ・サカザキ


▲おやじの翔乱脚は、投げ技扱いになってしまった（涙）
▶龍虎２で修得した空中虎煌拳も健在!!　ロバに差をつけろ

極限流空手道場のメキシコ支部設立!! しかし、なんでメキシコやねん…。ワシホンマわからんわ。とにかく、リョウとロバートを引き連れて来たタクマの元へ大会の招待状が送られてきた。２人の修業の成果をみるためと、自分の腕試しのために出場する。頑張れおやじ49歳!!

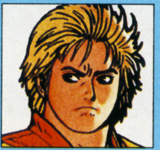
ビンボー街道一直線!!

リョウ・サカザキ

龍虎２の時といい、今回といい、妹のとっぴな行動に悩まされ続ける不幸なお兄さま（笑）。父、そして最高のライバルと共に今大会に出場する。今回も例によって妹が出場していることは知らない。



極限流空手の恐ろしさ、とくと味わえい!!

ロバート・ガルシア 	龍牙	→↓↘+AorC
	幻影脚	→↘↓↙←+BorD
	飛燕龍神脚	ジャンプ中↓↙←+BorD
タクマ・サカザキ 	虎煌拳	↓↘→+AorC
	翔乱脚	→↘↓↙←+BorD
	覇王至高拳	→←↙↓↘→+AorC
リョウ・サカザキ 	飛燕疾風脚	↙タメ→+BorD
	暫烈拳	→↘↓↙←+AorC
	空中虎煌拳	ジャンプ中↓↘→+AorC



サイコ戦士チーム

サイオニクスと功夫の融合!!

お友達でいましょうね

シイ・ケンスウ



▲アテナのサイコボールアタックにあたる必殺技・超球弾

アテナと共に師チン・ゲンサイの元で修業する18歳。良き友であり、良きライバルのアテナのことを自分の彼女だとおもっているスーパー勘違いボーイでもある。必殺技はどれもかっこいいのだが…。

攻撃をかわせ



このゲームのおもしろい要素をさらに2点あげよう。それは、ABボタン同時押しの『避け』と『スルーアタック』だ。避けの方は、その名の通り相手の攻撃を

老いてますます盛んだ!!

チン・ゲンサイ

88歳という年齢を感じさせないアテナとシイの師匠。酔拳の達人であり、今大会には、2人の修業の成果を見るという名目で参加。実は、大会の裏にうごめく不穏な影を感じていたからの出場である。



SNK初代美少女キャラ

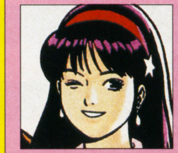
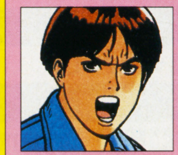
麻宮アテナ



▲サイコリフレクターは、サイコパワーを集中したバリア
◀特別に調合した酒を相手に吹き掛ける必殺技・鬼酔酒だ！

女子高生サイキックソルジャーであり、現在はシイ・ケンスウと共にチン・ゲンサイの元で修業をつんでいる。サイキックパワーを利用した攻撃や、高いジャンプ力と素早い動きを駆使した機動力で女の子の非力さをカバーしている。しかし、若いもんは、アテナを知ってるかのぉ。

SNK元祖ヒロインの力を見せてあげるわ!!

キャラクター	技名	コマンド
チン・ゲンサイ 	瓢箪撃	↓↙←+AorC
	鬼酔酒	←↓↙+AorC
	回転的空突拳	←↙↓↘→+BorD
麻宮アテナ 	サイコボールアタック	↓↙←+AorC
	サイコリフレクター	←↙↓↘→+BorD
	フェニックスアロー	ジャンプ中↓↙←+AorC
シイ・ケンスウ 	超球弾	↓↙←+AorC
	龍顎砕	←↓↙+BorD
	龍連牙	←↙↓↘→+AorC

美しいものは美しいものを呼ぶ
美女キャラチーム





花蝶風月乙女“舞”
不知火舞



▲ダイナマイト・ボディアタック…でなくてムササビの舞だ

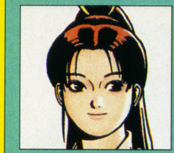
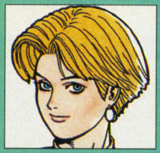
大会の招待状をもらったもののチームを組む相手が見つからない舞のもとへユリが現われた。２人はすぐに意気投合して、３人目の仲間を求め、キングの元を訪れた。今大会では唯一の女の子チーム。



攻撃をかわせ

避けるもので、スルーアタックは餓狼シリーズにあった避け攻撃と同じ。やり方も同じ、防御状態からレバー前入れ＋Aボタン。重要な技だからマスターしよう。

女の子チームだからって甘くみると酷いわよ

不知火　舞 	花蝶扇	↓↘→＋AorC
	龍炎舞	↓↙←＋AorC
	必殺忍蜂	←↙↓↘→＋BorD
キング 	ダブルベノムストライク	→←→↘↓＋BorD
	猛襲脚	↓↙←＋BorD
	トラップショット	→↓↘＋BorD
ユリ・サカザキ 	砕破	↓↙←＋AorC
	雷煌拳	↓↘→＋BorD
	百烈ビンタ	→↓↘＋AorC

普通の女の子に戻りたい
キング



▲龍虎２に比べてベノムストライクも高速化してくれたぞ!!
▶ユリのひとをバカにしたような挑発も健在だ。うれしいィ

格闘技界から完全に足を洗い、イギリスでバーを経営していたキングの元に、「キング・オブ・ファイターズ」の招待状をたずさえたユリと舞が現われる。始めのうちは断っていた彼女だが、２人の熱心な説得で、今回の大会に出場することなった。磨きのかかった技に注目!!

うーん、もう最高ぉ!!
ユリ・サカザキ

龍虎２での実績が認められたのか、なんと、ユリの元にも今大会の招待状は送られていた。リョウにチーム編成を断られたユリは、独力で仲間を集め、女の子チームを編成した。しかし、凄い娘だ…。



VOL 2

セガAM２研激震企画・突撃スパイ大作戦!!

バーチャファイター２（仮） VF２を追え!!

AM R&D DEPT.#2



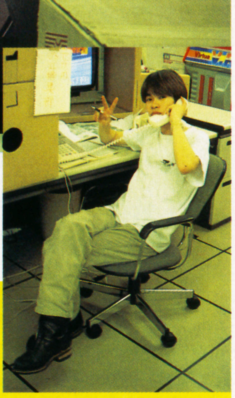
「バーチャファイター２（仮）」この超ビッグゲームを追い、俺自らがセガに潜入するぜ。読者ちゃん待ってろよ。ホットな情報を伝えるぜ!!



今回、バーチャ２を追ってセガAM２研に潜入して、スゴイ物を発見したぜ。な、なんとセガ社内ロケ用のバーチャ２の筐体!! 俺が、これを見つけた時のセガN氏のあわてぶり。次回もこの調子で、スクープをつかんでくるぜ!!

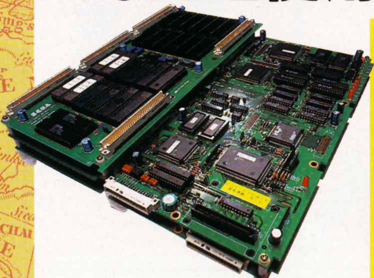


▲これが、セガAM２研の取材部屋だ。２研制作のゲームが、ズラリと並ぶ。



▲俺は、ここで粘る事にするぜ

MODEL2使用 最新作「デザートタンク」登場!!



これが、テクスチャーマッピングを可能にするＣＧボード〝ＭＯＤＥＬ２〟だ。テクスチャーマッピングとは、簡単に言うとポリゴンひとつひとつに絵を貼りつける事。この技法により、デザートタンクのようなリアルなグラフィックが可能になるんだ。

「デザートタンク」開発スタッフ片岡さん
マーチン・マリエッタ社の戦車シュミレータ開発の経験とMODEL２の性能を生かすため、戦車戦を題材に選びました。セガサターンへの移植予定は現在ありませんが、可能性はあると思います。

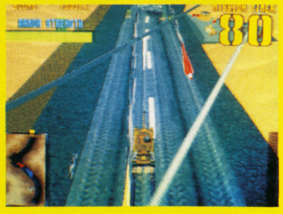


軍事用シミュレータ開発も行なうマーチン・マリエッタ社にセガが技術協力したポリゴン戦車シミュレーションゲーム。

敵基地を破壊し、目的地を目指せ

▲迷彩色が、カッチョイイデザートタンクの筐体。攻撃時には、操縦レバーが振動する。ゲーセンでも、きっと目立つゾ!!





▶バーチャボタンで視点を切り替える事ができる。右上の写真の視点が遊び易いゾ。

大胆予想!!バーチャファイター２はこうなる

MODEL 1 バーチャレーシング



1992年、８月発表

MODEL 1 バーチャファイター



1993年、12月発表

MODEL 2 デイトナUSA



1994年、４月発表

MODEL 2 バーチャコップ



1994年、９月予定

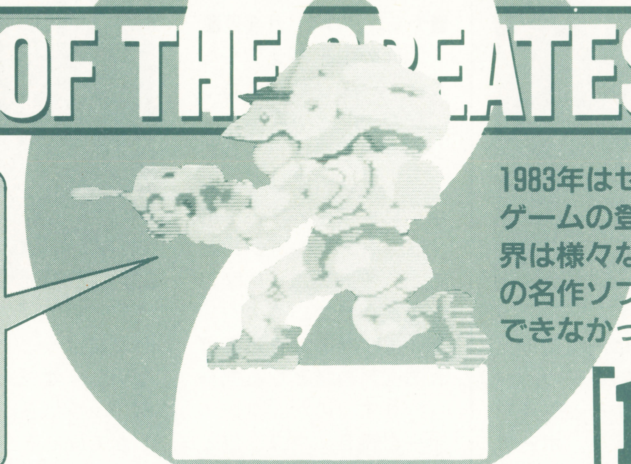
バーチャファイター２（仮）年内発売か!?

これは予想だけど、バーチャ２では、キャラの顔や背景にテクスチャーマッピングが施され、超リアルになっていると思うゾ。新キャラも追加されているんじゃないカナ。

※「バーチャファイター２」は仮称です

帰って来た名作ゲーム

RETURN OF THE GREATEST GAMES



これがゲーム黄金期を支えた名作ゲーム達だ！ スーパーロコモウティブ、Qバート、センティピード、ロックンロープ、ジャイラス、フォゾン、ボンジャック、メガゾーン、サーカスチャーリー、ちゃっくんぽっぷ、ソンソン、パックランド、メタルソルジャーアイザック、バルガス、スターフォース、新入社員とおるくん、ぺったんピュー、グロブダー、イーアルカンフー、ロードランナー、エグゼドエグゼス、リターンオブ ザ インベーダー、シティコネクション、マーブルマッドネス、テラクレスタ、スカイキッド、イシターの復活、アルカノイド　全28作品

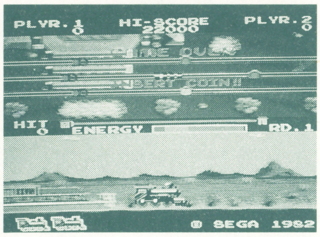
1983年はゼビウスという傑作シューティングゲームの登場で幕を開けた。以後、ゲーム業界は様々な試行錯誤を繰り返しながら、数々の名作ソフトを発表していく。巻頭では紹介できなかったが、これらもまた名作なのだ！

[1983〜1986]

スーパーな機関車で敵を撃破！
スーパーロコモウティブ



やぶそばん竹内



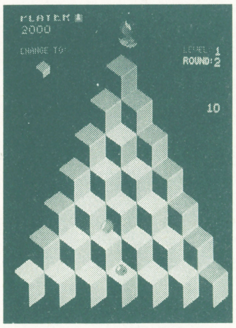
▲今考えると、けっこう強引なゲーム設定だ



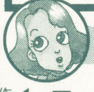
▲当時としては綺麗なタイトル画面

■セガ／83年１月発表■
機関車を操作して、スモッグミサイルで敵を撃破しながら、次駅を目指すアクションゲーム。なぜ自機が機関車なのか不思議だ。

器用に立ち回ってタイルを塗りつぶせ
Qバート



▲斜め方向への操作が難しい



プッチン理子

■コナミ／83年３月発表■
敵をかわしながら、ピラミッド型のタイルの上を踏んで色を変えていく。進行方向が斜め４方向なので、感覚が掴みづらく、簡単そうに見えてなかなか奥が深いゲームなのだ。

古き良き時代のシューティング！
センティピード



スケルトン櫛渕



■サンリツ／83年３月発表■
画面上方から迫り来るムカデ（？）を迎え撃つ縦シューティングゲーム。昔のゲームにありがちなシンプルな画面構成ながら、独特な縦シューティングゲームになっている。

気分はもうインディ・ジョーンズ
ロックンロープ



リン寺田

■コナミ／83年３月発表■
敵をしびれさせることの出来るフラッシュライトとロープを使って上に登っていく固定画面型のアクションゲーム。敵は自分のキャラが張ったロープを登ってきたり、自分が苦労して登っている最中に、ロープを揺らして落とそうとしたりする。少ない要素の中で、いかに我々を楽しませるか、開発者の人達が頭を悩ませたのが良くわかるゲームだ。この頃、世の中はインディ・ジョーンズ・シリーズの第１作目にあたる“レイダース／失われた聖櫃（アーク）”の大ヒットの余韻の中にいた。映画もこのゲームも、我々の心のどこかにある冒険心を呼びさましてくれたのだ。



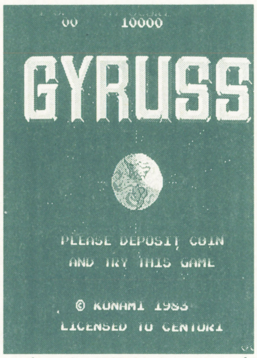
▲画面中央の下の方でロープにぶらさがってるのが主人公だ

ちょっと異色なシューティング
ジャイラス



ノーバス細井

■コナミ／83年６月発表■
宇宙空間を進んでる感じのする、３Dゲームだ。



▲プレイ中の画面はいたってシンプル



▲プラネタリウム的宇宙空間を想像！

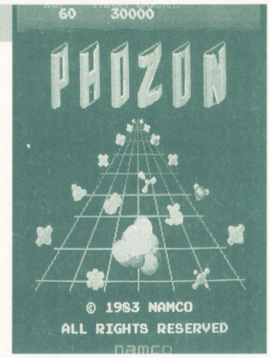
自機の動きは円軌道で、中心にいる敵を撃つ。パワーアップするとツインショットになる。ボーナスステージもあった。

化学する心で図形を完成させろ！
フォゾン

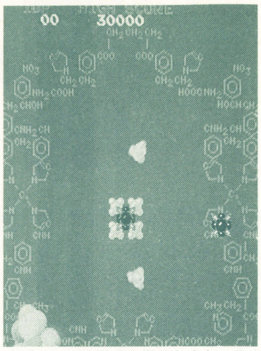


チープ小野

■ナムコ／83年11月発表■
画面の中をカラフルなこんぺい糖が動きまわっていた…。というイメージが今でも思いだされるアクション（？）ゲーム。中央に表示されている形（フォーメーション）と呼ばれる形の通りに図形を完成させていくのだ。その際、ケミックと呼ばれる図形の核となる部分を操作するのが、プレイヤーの役目。フワフワと動き回るモレックと呼ばれる核はうまくくっつかないし、オジャマ虫的な敵キャラは多くて大変。しかも面をかさねるごとに作らなきゃいけない図形は大きくなっていく。本当にこんなの作れる？てな感じなのだ。画面に現れているキャラ（？）のイメージからか、「化学してる」印象が強いな。背景にも化学式なんかを使っているし。でもゲーム内容に、直接は関係がなかったりするんだな。

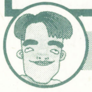


▲化学の教科書でおなじみの図形だ



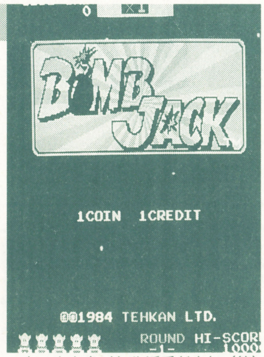
▲ゲームで化学式を覚えた人もいる？

敵は倒せない！　だから爆弾取ったらトンズラだ！
ボンジャック

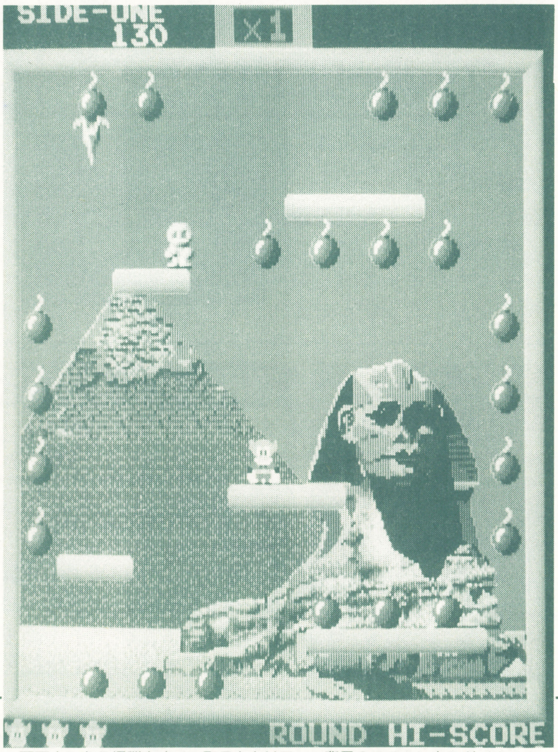


ジャイブ黒田

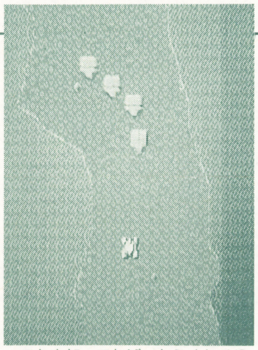
■テーカン／84年３月発表■
地上界の破壊をもくろむ魔王ベルゼルブに幽閉された王族を救う事が、主人公ジャックの目的。各ラウンドは、通路と王家の部屋で構成されていて、通路を進んで王家の部屋へ進み、その中にある爆弾を全て取って部屋を出るとラウンドクリア。このゲームは、基本的に敵を倒す手段がない。高いジャンプや低いジャンプ、空中水平移動など、多彩なアクションを駆使して敵キャラをよけて進んでいく。敵キャラを倒さず、よけるだけっていうシステムが斬新だよね。敵キャラを倒す事ができない主人公ジャックにとって、頼りになるのは、ジャンプだけ。ムダなくシャープに動く事がポイントなのだ。ゲームの雰囲気に似合わず、難易度はけっこう高いので、指先のテクニックが要求される。ジャイブ個人の意見としては、主人公ジャックのかぶっているパーマンみたいな仮面が、カッチョ悪くて好き！



▲なーんかタイトル派手だよね（笑）



▲画面内にある爆弾をすべて取るとクリアー。背景のスフィンクスがイカス！


▲これを知ってれば、もうオヤヂ!?

時を超えた20円戦争の思い出！
メガゾーン



ゴモラ和田

■コナミ／84年３月発表■
コナミの中では、かなりめずらしい縦スクロールシューティング。ゲームが始まると、いきなり全体マップが表示されるが、俺はもうこの時点でうんざり。ゲーム中も敵はワラワラ出るのに、自機のスピードは結構遅い。２、３回やってヤメた。ところが、数年たって20円ゲームとして再び俺の前に現れた！　数年前はたいして燃えなかったこのゲームであったが、貧乏学生の俺はこのゲームに命を賭けた（大げさ）。駄菓子を食いながら、少ない所持金で１時間以上プレイし続けた。今では20円ゲームキング（失礼）として、俺の記憶にハッキリと残っている。

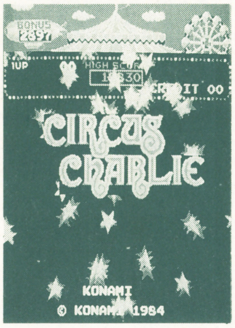
お詫び：前号で紹介しました「フロッガー」及び「タービン」がセガとなっていましたが、コナミの間違いでした。訂正して、ご迷惑をおかけした関係者の方々にお詫び申し上げます。

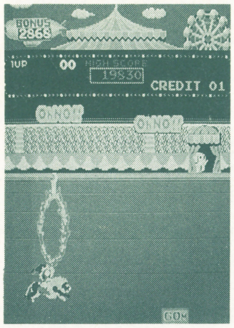
タイミングがすべてを左右するゲーム
サーカスチャーリー

プッチン理子

■コナミ／84年4月発表■
その名の通り、サーカスのピエロ、チャーリーを操作して、綱渡りや玉乗り、火の輪くぐりなどの曲芸をやっていく。本物のピエロのようにタイミングと勘で勝負！

▶サーカスではお馴染みの動物たちも続々登場する

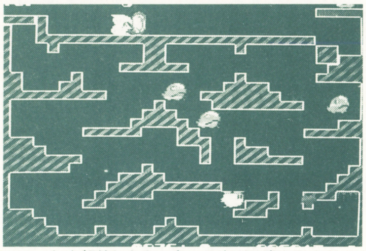




発売中止になりかけた秀作！
ちゃっくんぽっぷ

やぶそばん竹内

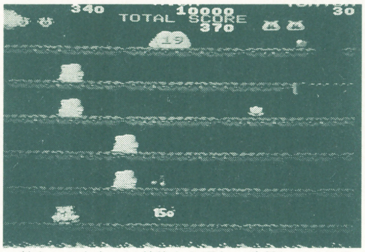
■タイトー／84年5月発表■
敵キャラ「もんすた」を倒しつつ、オリを爆弾で壊し、その中に入ったハートを解放するのがちゃっくんの役目。このゲームはロケテストを何回も重ねたが、いまいちバランスがとれず、一時は発売中止との噂が流れた。しかし、先に紹介した田尻氏は「こんな面白いゲームが何故？」と思い、ミニコミ誌でこのゲームを強烈にアピール。その甲斐あってかちゃっくんは、陽の目を見ることができた。名作と呼ぶにふさわしいゲームだ。


▲ハートを解放したら、急いで出口に向かうのだ！

目指せ天笠！ カプコン流西遊記
ソンソン

トラッキー高岡

■カプコン／84年7月発表■
見た感じは横スクロールアクションゲームの様だが、実はシューティングゲーム。２人同時プレイも可能だった。
特徴は、何と言ってもかわいいキャラクターたち。主人公のソンソンとトントンを始め、原始人やピラニアなどの敵キャラクターもコミカルでかわいい。当時大人気だった懐かしのエリマキトカゲも現れる。アイテムも数多く登場した。
お釈迦様の待っている天笠に向かい、巻物を受け取るのが目標だ！



▲敵キャラクターは前後から現れ、攻撃してくるぞ

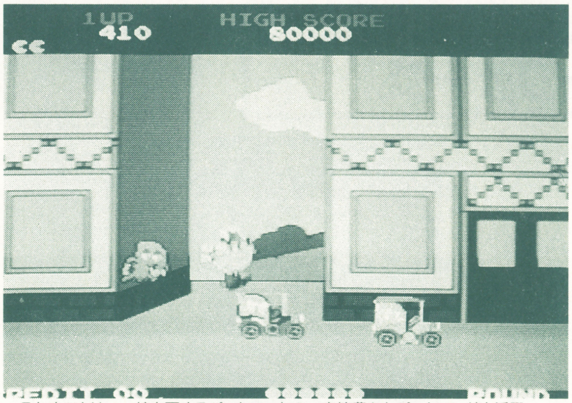
レバーを使わないパックマンもの
パックランド

スケルトン櫛渕

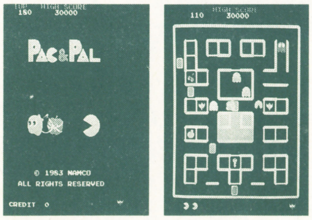
■ナムコ／84年8月発表■
御存知ナムコの看板キャラクター、パックマンが大活躍する横スクロールアクションゲーム。
このゲームは横スクロールアクションにもかかわらず、なんとレバーがない。ならば、どのように操作すればいいのか？答えは3ボタンに隠されていた。3つのボタンの１つはジャンプで、残りのボタンが左右の移動になっているのだ。はじめは戸惑うかもしれないが、慣れてしまえば問題ない。ボタンだけだから「パックランド」なのだ。もう１つ特筆すべきなのは、豊富なキャラパターン。パックマンのコミカルな動きは、見ているだけでも楽しめてしまうのだ。



▲パックマンシリーズ第４弾！



▲それまでとは、一線を画するパックマンもの。表情豊かなパックマンが大活躍



パック＆パル

パックマンを使ったドットイートタイプのゲーム。元祖「パックマン」と違うのは、食べるものがドットではなく、フルーツだということ。モンスターへの逆襲も、トラクター・ビーム攻撃、スモーク・スクリーン攻撃、サウンド・シャワー攻撃など多彩だ。

1983 GAME HISTORY 1986

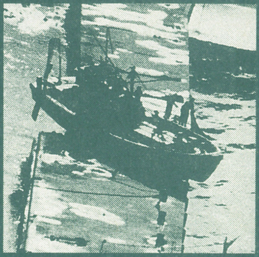
1983
マウサー（タイトー）
火激（〃）
エレベーターアクション（〃）
バッグマン（〃）
カズラー（テーカン）
センジョウ（〃）
スタージャッカー（セガ）
シンドバッド・ミステリー（〃）
アップン・ダウン（〃）
ジッピーレース（アイレム）
10ヤードファイト（〃）
ダチョラー（日本物産）
エクセリオン（ジャレコ）
大富豪（セタ企画）
ポールポジションII（ナムコ）

1983 HISTORY 1986

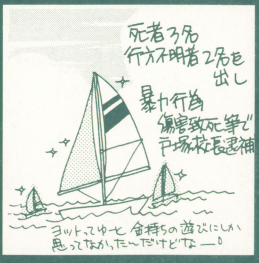
1983
TDLオープン
日本にもディズニーランドが誕生。常に大勢の人間で賑う。



1983
日本海中部地震が発生！
秋田県沖を震源域とし、合計102名もの犠牲者を出した。



1983
戸塚ヨットスクール事件
この学校は訓練中に死者３人、行方不明２人を出した…。



OF THE GREATEST GAMES 2

必殺のロケットパンチが火を吹く
メタルソルジャーアイザック

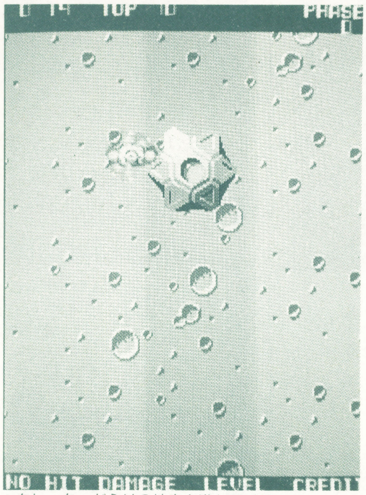


リン寺田



▲これがアイザックの正面向きなのだ

メタルソルジャーアイザック■タイトー／84年8月発表■　メタルソルジャーアイザック2■タイトー／85年2月発表■
　往年のアニメの主人公ロボットのようなメタルソルジャーアイザックを地上戦、空中戦に駆使して敵基地を破壊するアクション＋シューティングゲームなのだ。特にアイザックの攻撃がロケットパンチと言うところに関係者の愛を感じるのは私だけではないだろう。グラフィックも当時としては洗練されていて、続編まで制作された名作なのだ。もう一度プレイしたいね。



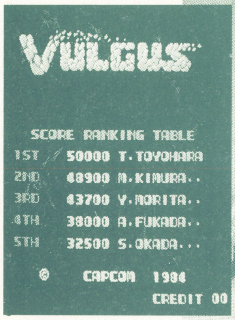
▲クレーターだらけの地表を進むアイザック

カプコン初のアーケードゲームは、シューティング！
バルガス

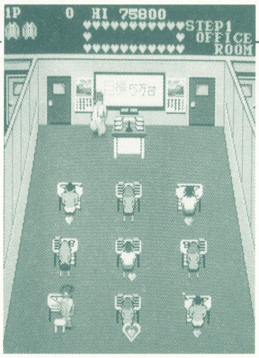


ノーバス細井

■カプコン／84年5月発表■
　初めて出したゲームのキャッチコピーが「スコアで差をつけろ！」ときちゃうから凄い。プレイヤー達を燃えさせようという意気込みが、感じられるね。ゲーム自体は全3ステージで構成されており、その各面ごとにボスがいる。3回目のボスを倒すと、最終ボス「バルガス」との戦いが始まる。最終ボスを倒しても、エンディングはなく、無限にループするのだ。弥七も出てるゾ。

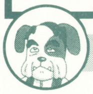



▲ツイン連射砲とキャノン砲の2種類の攻撃方法がある



▲自分の席を立つと上司が襲ってくる

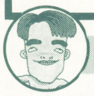
会社内で過激なアクションを展開
新入社員とおるくん



チープ小野

■コナミ／84年11月発表■
　仕事をしている上司や同僚にヘッドバッドなど、攻撃をしてハートを集めるアクションゲーム。彼女のためとはいえ、今思い出すと、とおる君は相当不まじめな社員だった。

ひとつ残らず、撃って撃って破壊しろ
スターフォース



ジャイブ黒田

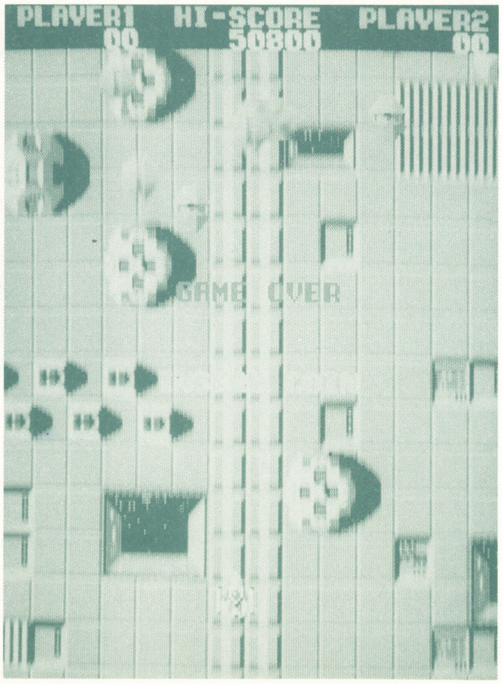


▲獲得点数を競うのも楽しみのひとつ



▲カッチョイイ、タイトル画面

■テーカン／84年9月発表■
　宇宙空間に浮かぶ暗黒大陸ゴーデスを舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。空中を飛んでいる敵も地上物もすべて自機ファイナルスターの装備しているスタービームで破壊できる。パワーアップは1種類のみ。次々と現れる敵キャラの激しい攻撃には、ジャイブもかなり手こずった思い出がある。敵の出現場所や、攻撃パターンを覚えてしまえば、それほど苦労しなくなるだろう。あと、このゲームのもう一つの楽しみは各地に点在するボーナスキャラ。ひとつ残らず破壊すれば、ボーナス点がもらえるゾ。敵キャラと同じく、どこに出現するか覚えておいて、撃ちもらさないようにしよう。
　このゲームは、先へ進む事より、敵キャラやボーナスキャラをひとつも残さず破壊する事が醍醐味といえるだろう。ステージが地味なのが少し残念…。

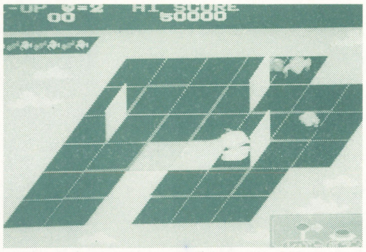


▶迫り来る敵キャラを残さず破壊してこそ、このゲームをやりこんだといえるぞ！

カット／大倉　かおり

ピンクの板を操って、敵を潰す
ぺったんピュー

プリンス増島

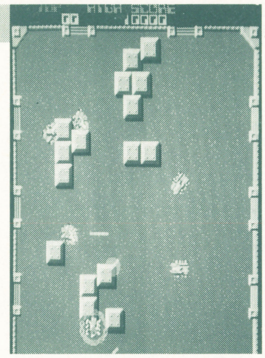


▲３枚のピンクの板で、上手く敵を追い詰めるのだ

■サン電子／84年12月発表■
美しい青空に浮かんだプレイゾーンで、うにゃうにゃした敵をやっつけていくという、このゲーム。レバーとボタンを操作して、敵を板の下敷きにするという感覚が、新鮮で楽しかった。とにかく、「潰す」というところが秀逸！
画面に登場する敵は10匹。全部倒せば一面クリアとなる。３枚の板で敵を追い詰めていくのが、少しツライが、板をバタンで敵がギューとなるのが、ホント最高…。ボクちん、またやりたいナ。

戦略的近未来戦車シューティング
グロブダー

ゴモラ和田


▲バリアの無駄使いはダメ！（で　こ）

■ナムコ／84年12月発表■
１コインで２～３クレジットでゲーセンに置いてあった記憶がある。面数は全100面もあり、内容もかなり戦略的だった。どのくらい戦略的かというと、自機がやられた時の爆風で敵を誘爆させないとクリアできない面があるくらい戦略的。当時としてもかなりマニアックだったが、よく考えられたシステムと、独特な世界観など、今だに人気が高く、個人的にも好きなゲームだ。基板を買おうと思ったが、結構高いんだよね。誰か安く売ってくれないかなぁ…。

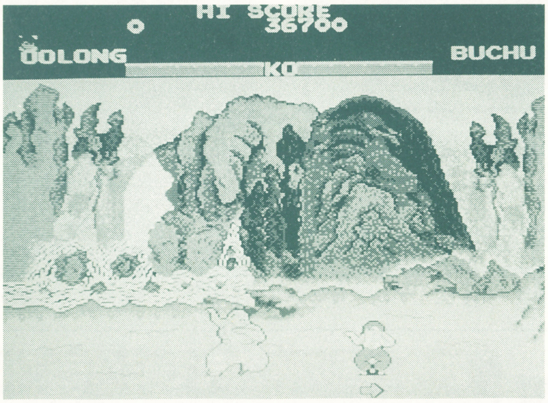
これこそ対戦格闘ゲームの原点？
イーアルカンフー

やぶそばん竹内

■コナミ／85年１月発表■
１本のレバーと２つのボタンを駆使して、迫り来る11人のカンフーの達人を倒していくアクションゲームだ。オレはこのゲームに結構な額を投資したが、結局最後まではいけなかった。確か、いつも5、６人目でつまずいていたのを覚えている。あと、ボーナスステージも特徴があった。画面の左右から次々と敵が現われる。それをとにかく倒すだけなのだが、ゲームの本編が爽快感に乏しいため、やけにこのボーナスステージが楽しく感じた。
当時、ファミコン版も発売されたが、オレの好きなボーナスステージがカットされていて、ガッカリしたっけ。しかも全くの別物になってたし…。
今思えば、すでにこの年代に対戦格闘ものが出ていたことになる。まぁ、今のように複雑なものではないが…。しかし、今の対戦格闘ブームがあるのも、こういった基本になる良いゲームがあったからだと思うね。



▲地味だかそれなりに雰囲気のあるタイトル画面



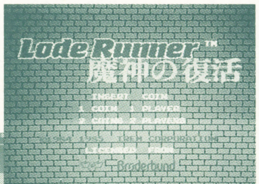
▲BGMや効果音もかなり良かった。プレイヤーキャラのかけ声がイカした！

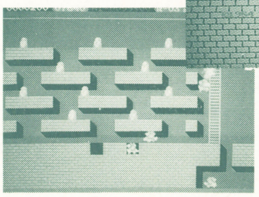
パズルとアクションがドッキング
ロードランナーバンゲリング帝国の逆襲

スケルトン櫛渕



■アイレム／85年１月発表■
もとはアメリカのパソコンゲーム。ファミコンをはじめとしたコンシューマ、NECのPCシリーズのほとんどに移植された。「テトリス」まではいかないまでも、同じような位置にあったゲームだ。
面により超難解になる。





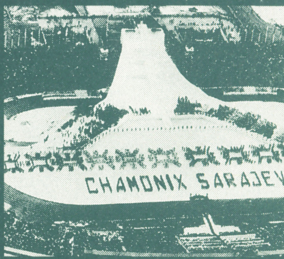
▲ランナーのキャラクターは、移植されたものごとに違っている。アーケード版はちょっと太め？
◀金塊を全部取って、はしごから脱出するのだ！

1983 GAME HISTORY 1986

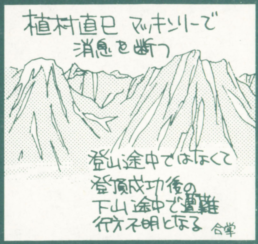
1984
パンチアウト（任天堂）
VS、レッキングクルー（〃）
ミスター・バイキング（セガ）
アッポー（〃）
ザ・運動会（タイトー）
タイムパイロット84（コナミ）
ハイパーオリンピック84（〃）
バッドランズ（〃）
スーパーバスケットボール（〃）
ドラゴンズ・レアー（ユニバーサル）
ナイトギャル（日本物産）
ひげ丸（カプコン）
忍者くん（UPL）
B-ウィング（データイースト）
スパルタンX（アイレム）

1983 HISTORY 1986

1984
サラエボオリンピック
スピードスケートで北沢選手が日本人で初めての銀メダル。



1984
植村直己氏遭難
マッキンリーの単独登頂に成功後、下山途中に遭難。



1984
グリコ事件
怪人21面相を名乗る犯人がグリコ社長を誘拐し大事件に。



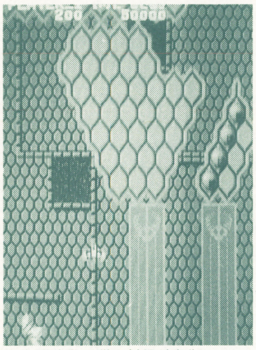
OF THE GREATEST GAMES 2

奇妙な昆虫軍団が夢にでてきそう
エグゼドエグゼス


ゴモラ和田

■カプコン／85年2月発表■

カプコン初期の縦シューティング。敵キャラが


▲上下移動で弾の射程が変化



▲2重スクロールが話題に！

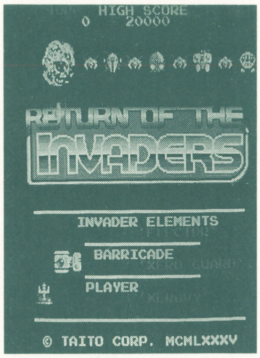
昆虫っぽい奴らで、その独特な動きとBGMがケッコー気持ち悪い。全体的に暗い雰囲気なんだよね、俺は好きだったな。

あのインベーダーが、レベルアップして帰ってきた！
リターン・オブ・ザ・インベーダーズ


ジャイブ黒田

■タイトー／85年3月発表■

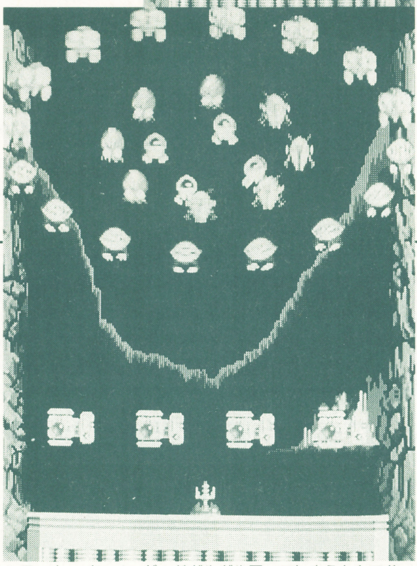
1978年に登場し、大ブームを巻き起こした“ス



▲タイトルも格段にカラフルになった

ペースインベーダー”の続編。昔のインベーダーのスタイルそのままに、グラフィックが大幅にグレードアップ！ ナゴヤ撃ちなどのテクニックも使え、ボーナスステージまであった。格段にレベルアップはしているが、もはやこれをインベーダーと呼べるのか…？



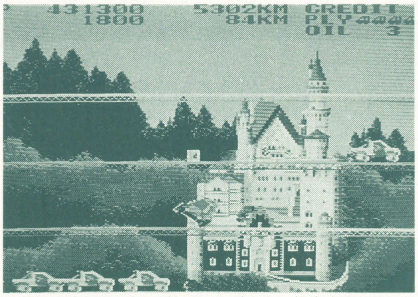

▲アー！ インベーダーがグルグル回ってしまうなんて!!

激走！ すべての道を塗り替えろ
シティコネクション

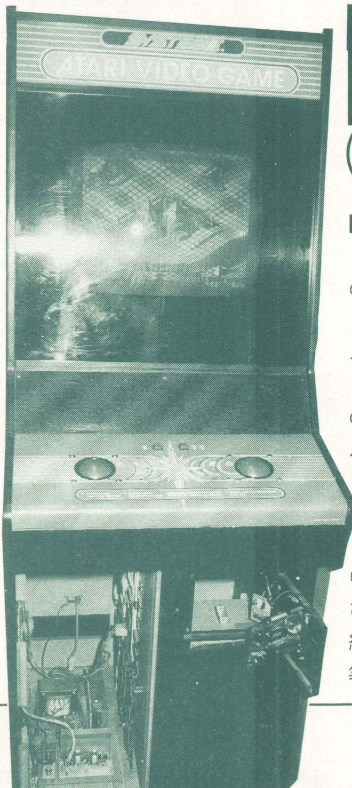

ノーバス細井

■ジャレコ／85年7月発表■

少女クラリスが愛車で世界中を走る！ パトカーや猫等の敵キャラをよけて、ステージ中のすべての道を塗り替えればクリア。風船を集めれば、他国へのワープも可能！



▲美しい城をバックにパトカーに追われ、爆走するクラリス

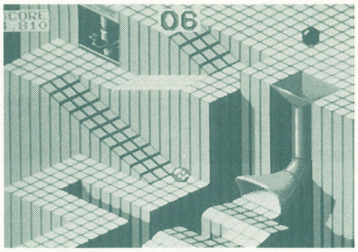


四角四面の異次元で転がる球体の楽しさ！
マーブル・マッドネス

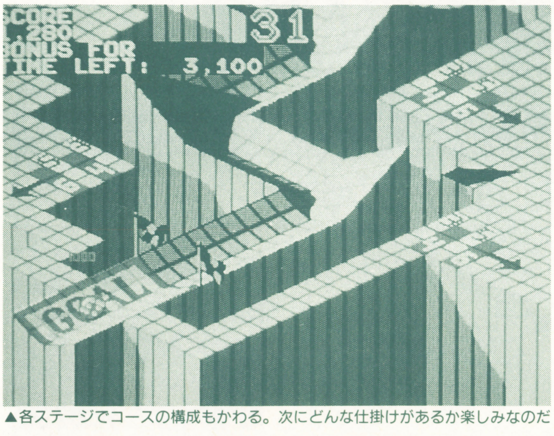

リン寺田

■アタリ／84年？月発表■

マーブルっていうのは、ビー玉やおはじきの事。このゲームは、その名の通りビー玉みたいな自分の球をトラックボールで操作し、3次元の迷宮をゴール目指して爆走するものなのだ。その途中には、地面から伸び上がってくる柱や、緑色の変な虫（？）等、様々な障害が球を待ち受けている。各ステージごとに新しい趣向が凝らされていてステージを進めていくのが楽しみだった。コースの所々にジャンプ台が設置されていたりするのだが、あまり調子にのっていると高く跳びすぎて、着地の衝撃に耐え切れず割れてしまったりする。なんのキャラクター性もない球体が妙にかわいく思えてしまう、現在でも充分楽しめるゲームなのだ！



▶連続する坂道や画面右のダストシュートなどもある



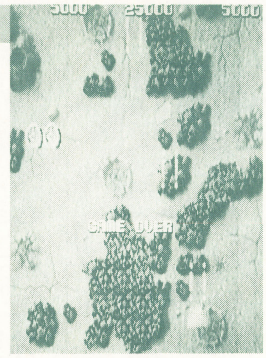
▲各ステージでコースの構成もかわる。次にどんな仕掛けがあるか楽しみなのだ

RETURN OF THE

無敵の火の鳥アタックが快感！
テラクレスタ



プリンス増島



▲格納庫を攻撃して、合体する！

■日本物産／85年11月発表■

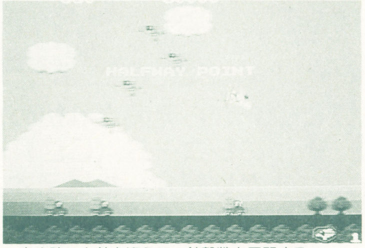
自機が合体することで有名なSTG「ムーンクレスタ」の続編。前作では3機までだった合体が、今度は5機まで可能に！　でも相変らず、機体が大きくなり過ぎて、敵の攻撃をくらいやすい。

しかし、5機全部の合体が終了すると、無敵の火の鳥に変身！　ボクちん、約8秒の無敵時間内は、とにかく大声はりあげて、体当りしまくってた。自機（1号機）以外は、撃墜されても大丈夫なところも好きだナ。でも、ちょっと難易度が高めだったんだよネ。

ナムコ不朽の名作シューティング
スカイキッド



チープ小野


▲空や陸にと敵を迎えて、銃撃戦を展開する

■ナムコ／85年12月発表■

プロペラ式の戦闘機を操作して敵を倒しながら進み、ミッションと呼ばれる作戦を遂行する横スクロールシューティング。このゲームの特徴は、自機が敵の弾に当っても、すぐにはやられない所。弾に当たると、自機は操作不能になって墜落するから、地面に墜ちるまでにボタンを連打して回復する事も可能。ヘタな人に限って、別のゲームかと勘違いするくらいボタンを連打してたなぁ。

ACG初のパスワード機能付RPG
イシターの復活



トラッキー高岡

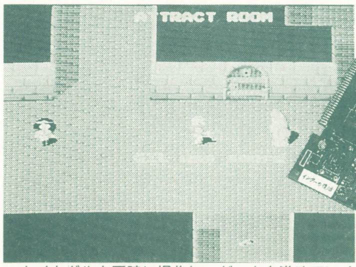


▲プレイ方法は難しいが、理解すると病みつきに…

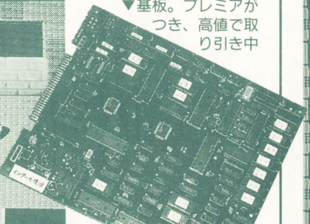
■ナムコ／86年7月発表■

このゲームは、カラーページで紹介したドルアーガの塔の続編。前作もRPGの要素が強かったが、このゲームではついにパスワード方式のコンティニューが出来るようになったのだ。

物語は、前作でドルアーガを倒した塔の60階から始まる。この塔は128部屋に分れていて、各部屋は迷路になっている。さらに部屋と部屋とのつながりも迷路になっているのだ。このすべての迷路の謎を解明し、塔から脱出するのが、このゲームの最終目的。前作の難易度をはるかに越えた、難解ゲームになっている。



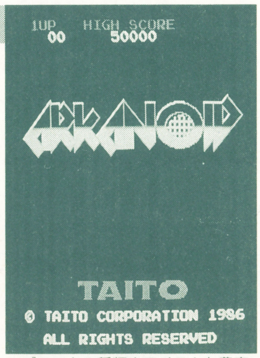
▲カイとギルを同時に操作し、ゲームを進めていく


▼基板。プレミアがつき、高値で取り引き中

リメイク版をあなどることなかれ
アルカノイド



やぶそばん竹内

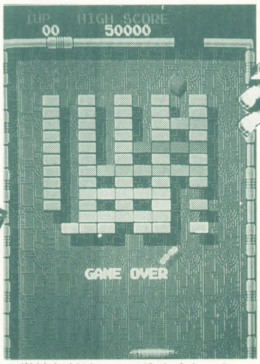


▲ブロックの種類やアイテムも豊富

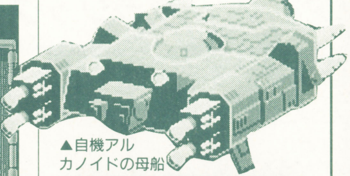
■タイトー／86年7月発表■

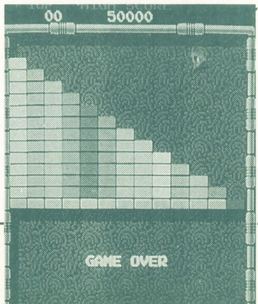
ブロックを消すと、さまざまなアイテムが出現するブロック崩しゲーム。昔あった、ブロック崩しゲームのリメイク版だが、かなりの人気を博した。

これにハマッた人は多いはずだ。最初は「たかがブロック崩しじゃん」と思ってたけど、やっぱりオレもその1人となった。夜ゲーセンに行くと、テーブルにコインを積んだサラリーマンが占領してて、ノスタルジーに浸りながらプレイしてるのをよく見かけたよ。



▲単純なだけにハマりやすかった


▲自機アルカノイドの母船



1983 GAME HISTORY 1986

1985
ドラゴンバスター（ナムコ）
モトス（〃）
バラデューク（〃）
戦場の狼（カプコン）
影の伝説（タイトー）
ハングオン（セガ）
スペースハリアー（〃）
1986
怒（SNK）
アテナ（SNK）
ファンタジーゾーン（セガ）
アルゴスの戦士（テクモ）
バブルボブル（タイトー）
ガントレット（アタリ）
闘いの挽歌（カプコン）

1983 HISTORY 1986

1985
日本航空機墜落
日航機が群馬県御巣鷹山に墜落生存。生存者は女性4名。



1986
土井社会党委員長誕生
大政党で初めての女性党首の誕生。マドンナブームに。



1986
三原山噴火
安永6年以来、209年ぶりの大噴火。全島民に避難命令。



[サウンドとビジュアルで甦る懐かしのゲームたち]

オーディオビジュアル AV 帰って来た名作ゲーム COLLECTION!

84年から発売され始めたゲームミュージックのレコード（CD）と、ゲームを攻略、または紹介したビデオ。ここでは、83〜86年のゲームを収録したものを紹介するぞ！



ザッツ・アタリ・ミュージック



［収録ゲーム名］マーブルマッドネス、ピーターパックラット他──数々の独創的なゲームを発表してきたアタリ社。このCDでは、その独創的なゲームの、独創的な音楽が楽しめるのだ。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●CD　PCCB－00066
●1991年7月21日発売　2,500円（税込）

ザッツ・アタリ・ミュージックVOL.2



［収録ゲーム名］スーパースプリント、ガントレット、ペーパーボーイ、ロードブラスター他──VOL.1と同様に、アタリ社らしい音楽が聴ける。選曲はVOL.1よりもマニアックになっているぞ。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●CD　PCCB－00070
●1991年9月21日発売　2,500円（税込）

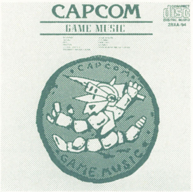
SNK　ゲーム・ミュージック



［収録ゲーム名］怒号層圏アテナ、T・A・N・K、怒IKARI、ASO──今では、SNKといえばNEO・GEOだが、このCDに収録されているゲームは、NEO・GEO以前のものだ。

●アルファレコード／G.M.O.レーベル
●CD　28XA－120
●1987年2月25日発売　2,800円（廃盤）

カプコン・ゲーム・ミュージック



［収録ゲーム名］魔界村、ソンソン、1942、ひげ丸、闘いの挽歌、戦場の狼、ガン・スモーク、エグゼドエグゼス他──84年からアーケードゲームに参入したカプコンの初期の名作群を収録。

●アルファレコード／G.M.O.レーベル
●CD　28XA－94
●1986年9月25日発売　2,800円（廃盤）

オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス



［収録ゲーム名］グラディウス──無限に広がる宇宙を思い起こさせるBGM（エコーがかかっている）全曲と、SEが収録されている。これ1枚で、グラディウスで使われた音は完璧だ。

●アポロン
●CDS　BY12－5021
●1987年5月5日発売　1,123円（製造中止）

オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス&沙羅曼蛇



［収録ゲーム名］グラディウス、沙羅曼蛇他──グラディウスのアーケード版、MSX版、ファミコン版、そして沙羅曼蛇のアーケード版をオープニングからエンディングまで収録。

●アポロン
●CD　BY30－5180
●1987年11月21日発売　2,812円（製造中止）

オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇



［収録ゲーム名］沙羅曼蛇──オリジナル・サウンド・オブ・グラディウスと同様に、ゲーム中で使用されている音楽とSEが収録されている。音楽は各ステージごとに収録されているぞ。

●アポロン
●CDS　BY12－5019
●1986年12月16日発売　1,123円（製造中止）

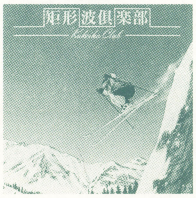
オリジナル・サウンド・オブ・WECル・マン24



［収録ゲーム名］WECル・マン24──曲の途中にエキゾーストノイズをかぶせたり等、実際にゲームをやっている時の様な感覚が味わえる。アレンジバージョン2曲も同時収録。

●アポロン
●CDS　BY12－5027
●1987年8月21日発売　1,123円（製造中止）

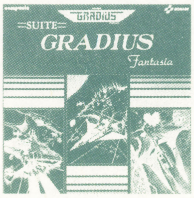
矩形波倶楽部



［収録ゲーム名］グラディウス他──コナミのサウンドチーム矩形波倶楽部のメジャーデビューアルバム。フルアレンジされたゲーム音楽の他に、オリジナル曲も3曲収録されている。

●キングレコード／コナミレーベル
●CD　KICA－1020
●1990年11月21日発売　3,000円（税込）

組曲　グラディウス・ファンタジア



［収録ゲーム名］グラディウス──アーケード版のⅠとⅡ、そしてMSX版2をクラシカルにアレンジした組曲。オーケストラサウンドで響くグラディウス。もう一つのグラディウスだ。

●アポロン
●CD　BY30－5207
●1988年11月21日発売　2,812円（製造中止）

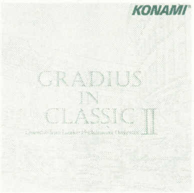
グラディウス　イン　クラシック　Ⅰ



［収録ゲーム名］グラディウス──演奏は、あのロンドン・フィルハーモニック・オーケストラ。厳選された曲が彼らの手によって壮大に、そして華麗に演奏され、甦っている。

●キングレコード／コナミレーベル
●CD　KICA－7624
●1993年12月22日発売　3,000円（税込）

グラディウス　イン　クラシック　Ⅱ



［収録ゲーム名］グラディウス──録音スタジオは、ビートルズが使用した事で有名なアビーロード・スタジオ。その音楽の殿堂で録音されたクラシカルアレンジのグラディウスは幻想的だ。

●キングレコード／コナミレーベル
●CD　KICA－1135
●1993年12月22日発売　3,000円（税込）

コナミ・エンディング・コレクション



［収録ゲーム名］沙羅曼蛇他──ファンにより選ばれた50作品のエンディングをアーケード、コンシューマー、パソコンを問わず収録。クリアした時の感動が甦り、涙があふれてくるぞ。

●キングレコード／コナミレーベル
●CD2枚組　KICA－1046〜7
●1991年10月21日発売　3,300円（税込）

コナミック・ゲーム・フリークス



[収録ゲーム名] 恋のホットロック、沙羅曼蛇、WECル・マン24、特殊部隊ジャッカル他――各ゲームのアレンジ、又はメドレーの他に、基板を起動させた時のモーニングミュージックも収録。

●アルファレコード／G.M.O.レーベル
●CD 28XA-135
●1987年3月25日発売 2,627円（廃盤）

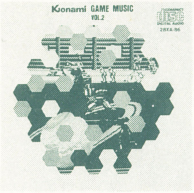
コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.1



[収録ゲーム名] ツインビー、グラディウス、ジャイラス、ロックンロープ、イー・アル・カンフー他――各ゲームのオリジナル曲の他、ツインビーとグラディウスはアレンジバージョンも収録。

●アルファレコード／G.M.O.レーベル
●CD 28XA-85
●1986年7月25日発売 2,800円（廃盤）

コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.2



[収録ゲーム名] ギャラクティックウォリアーズ、サーカス・チャーリー、グリーンベレー、ハイパーオリンピック他――ハイパーオリンピックで使われている曲は、ヴァンゲリスの作曲なのだ。

●アルファレコード／G.M.O.レーベル
●CD 28XA-86
●1986年9月25日発売 2,800円（廃盤）

コナミ・ゲーム・ミュージック・スペシャル



[収録ゲーム名] ツインビー、グラディウス、ギャラクティック・ウォリアーズ、特殊部隊ジャッカル他――矩形波倶楽部が作り上げた様々なサウンドを1枚に収録した、名前通りのスペシャル盤。

●アルファレコード／G.M.O.レーベル
●CD 28XA-214
●1988年8月25日発売 2,800円（廃盤）

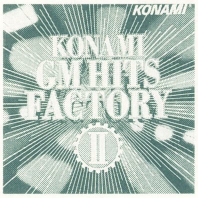
KONAMI GM HITS FACTORY Ⅰ



[収録ゲーム名] グラディウス、ツインビー、ギャラクティック・ウォリアーズ、サーカスチャーリー他――廃盤になっているアルファレコード／G.M.O.レーベル時代のアレンジ集なのだ。

●キングレコード／コナミレーベル
●CD KICA-1122
●1993年3月24日発売 2,800円（税込）

KONAMI GM HITS FACTORY Ⅱ



[収録ゲーム名] 沙羅曼蛇他――Ⅰとは違い、キングレコード／コナミレーベルからのベスト選曲。収録されている13曲のうち6曲に、"New Mix"というミックスが施されている。

●キングレコード／コナミレーベル
●CD KICA-1131
●1993年10月21日発売 2,800円（税込）

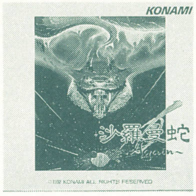
サンダークロス



[収録ゲーム名] 沙羅曼蛇他――タイトルのサンダークロスなど全5タイトルのゲーム音楽を収録。沙羅曼蛇は、アレンジバージョンが収録されている。Cross Fireのメドレーだ。

●キングレコード／コナミレーベル
●CD KICA-2306
●1989年12月21日発売 2,200円（税込）

沙羅曼蛇Again



[収録ゲーム名] 沙羅曼蛇他――沙羅曼蛇のアーケード盤、MSX盤、アレンジバージョンの他に、リメイク作品的なライフフォースの曲まで収録。マニアも大喜びの1枚だ。

●キングレコード／コナミレーベル
●CD KICA-7601
●1992年3月25日発売 2,500円（税込）

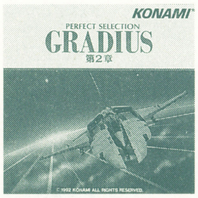
パーフェクトセレクション・グラディウス



[収録ゲーム名] グラディウス他――グラディウスシリーズ3作を収録。すべての曲がとても洗練されていて、アレンジも素晴らしい出来になっている。まさにパーフェクトなのだ。

●キングレコード／コナミレーベル
●CD KICA-1048
●1991年11月21日発売 3,000円（税込）

パーフェクトセレクション・グラディウス第2章



[収録ゲーム名] グラディウス他――「パーフェクトセレクション・グラディウス」に未収録だった曲をアレンジし収録。MSX版のグラディウスⅡもオリジナルとアレンジで同時収録だ。

●キングレコード／コナミレーベル
●CD KICA-1112
●1992年11月6日発売 3,000円（税込）

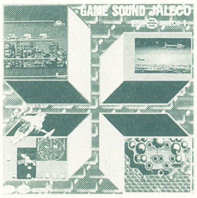
パーフェクトセレクション・ツインビー



[収録ゲーム名] ツインビー他――アーケード、ファミコンで発表されたツインビーシリーズ6作品から12曲をピックアップし、アレンジしている。ツインビーファン必聴の1枚だぞ。

●キングレコード／コナミレーベル
●CD KICA-1057
●1992年2月21日発売 3,000円（税込）

ゲームサウンド・ジャレコ



[収録ゲーム名] シティコネクション、アーガス他――上記のゲームを含め、全8タイトルを収録。どの曲も派手さはないが、心がなごむ耳に優しい曲が揃っている。ジャレコ節ってやつなのだ。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●CD D28B0003
●1988年8月21日発売 2,627円（税込）

アウトラン



[収録ゲーム名] アウトラン――今だに根強い人気を誇るアウトランの曲を、オリジナルとアレンジの2バージョンで収録。さらにSEも収録されている。ドライブのBGMに良いかも…。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●CD PCCB-00081
●1992年2月21日発売 1,500円（税込）

ギャラクシーフォース



[収録ゲーム名] アウトラン、スペースハリアー他――アウトランは、マジカルサウンドシャワーのアレンジバージョン、スペースハリアーはメインテーマを収録。演奏はS.S.T.BANDだ。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●CD D28B0002
●1988年7月21日発売 2,627円（税込）

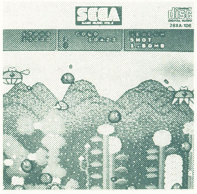
セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1



[収録ゲーム名] アウトラン、スペースハリアー、アレックスキッドのミラクルワールド――アウトラン4曲、ミラクルキッド6曲と較べると、スペースハリアー9曲というのは異常に多いぞ。

●アルファレコード／G.M.O.レーベル
●CD 28XA-107
●1987年1月25日発売 2,800円（廃盤）

セガ・ゲーム・ミュージックVOL.2



[収録ゲーム名] ファンタジーゾーン、ハングオン、エンデューロレーサー、カルテット――VOL.1の主役がスペースハリアーなら、このVOL.2の主役はファンタジーゾーン。9曲を収録。

●アルファレコード／G.M.O.レーベル
●CD 28XA-108
●1987年2月25日発売 2,800円（廃盤）

セガ体感ゲーム・スペシャル



［収録ゲーム名］アウトラン、ハングオン、スペースハリアー他――上記の作品の他にアフターバーナーも収録。どのゲームの曲も素晴らしいものばかり。ゲームと同様に大迫力なのだ。

●アルファレコード／G.M.O.レーベル
●CD 28XA－198
●1987年12月21日発売 2,800円（廃盤）

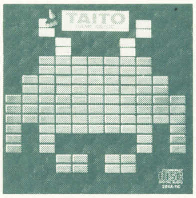
メガ・セレクション



［収録ゲーム名］スペースハリアー、ファンタジーゾーン、アウトラン他――いろいろなアルバムに収められていたアレンジバージョンをこのアルバムに収録。名作の名曲揃いになっている。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●CD PCCB－00014
●1989年12月15日発売 2,500円（税込）

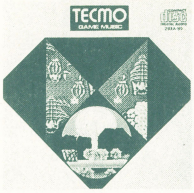
タイトー・ゲーム・ミュージック



［収録ゲーム名］影の伝説、エレベーターアクション、奇々怪界、スクランブル・フォーメーション、アルカノイド他――上記の作品以外にスペースインベーダーなど全15作品を収録。

●アルファレコード／G.M.O.レーベル
●CD 28XA－110
●1987年1月25日発売 2,800円（廃盤）

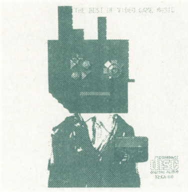
テクモ・ゲーム・ミュージック



［収録ゲーム名］ピンボール・アクション、ボンジャック、ソロモンの鍵、スイマー、スターフォース、ガズラー他――テクモ初期のゲーム12作品のゲームミュージックを収録。アレンジもあり。

●アルファレコード／G.M.O.レーベル
●CD 28XA－95
●1986年10月25日発売 2,800円（廃盤）

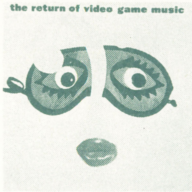
ザ・ベスト・オブ・ビデオゲーム・ミュージック



［収録ゲーム名］ゼビウス、フォゾン、マッピー、リブルラブル、ポールポジションII、グロブダー、ドルアーガの塔他――日本で初めての純粋なゲーム音楽アルバム。CD化の際、曲が追加された。

●アルファレコード
●CD 32XA－66
●1984年4月25日発売 3,200円（廃盤）

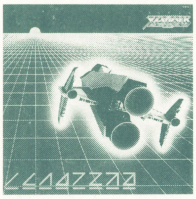
ザ・リターン・オブ・ビデオゲーム・ミュージック



［収録ゲーム名］ポールポジションII、グロブダー、ディグダグII、ドラゴンバスター、メトロクロス、ギャプラス他――ザ・ベスト・オブ～の続編的意味合いを持つアルバム。マイナー系が多い。

●アルファレコード
●LP(CT) ALR(ALC)－22004
●1985年6月25日発売 2,200円（廃盤）

スーパー・ゼビウス



［収録ゲーム名］スーパーゼビウス、ギャプラス、ドルアーガの塔――3曲すべてのアレンジを元YMOの細野晴臣氏が担当している。ドルアーガの塔のストリングスアレンジは感動的。

●アルファレコード／YENレーベル
●EP YLR－12002
●1984年8月25日発売 1,200円（廃盤）

This is NAMCO!



［収録ゲーム名］マッピー、ゼビウス、ローリングサンダー、サンダーセプター、ザ・リターン・オブ・イシター他――数々のナムコのゲームをロック、ジャズ等、様々な形にアレンジしている。

●アポロン
●CD APCG－4006
●1990年9月21日発売 2,600円（税込）

ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.1



［収録ゲーム名］ザ・リターン・オブ・イシター、サンダーセプター、ホッピング・マッピー、源平討魔伝他――イシターの復活から源平討魔伝まで、異色の組み合せを1枚のアルバムに…。

●アルファレコード／G.M.O.レーベル
●CD 28XA－170
●1987年7月25日発売 2,800円（廃盤）

ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.2



［収録ゲーム名］スカイキッド、バラデューク、モトス、スカイキッド・デラックス他――このアルバムのメインは妖怪道中記。7曲収録されている。他の5作品は1曲ずつの収録。

●アルファレコード／G.M.O.レーベル
●CD 28XA－171
●1987年8月25日発売 2,800円（廃盤）

ナムコ・ベスト・ヒットパレード



［収録ゲーム名］マッピー、リブルラブル他――数々のゲームアルバムに収録されていた、ボーカルアレンジのみを集めたアルバム。演歌調のリブルラブル等、不思議な曲だらけだぞ。

●ビクターエンタテインメント
●CD VICL－5038
●1989年11月21日発売 2,500円（税込）

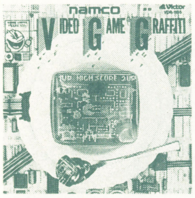
765 MEGA－MIX



［収録ゲーム名］源平討魔伝、ゼビウス、マッピー、ギャプラス他――このアルバムの聴き所はナムコ・イン・ジ・80S。ナムコゲーム6作品をメドレー調にミックスしているのだ。爽快だぞ。

●アポロン／コンピュージック
●CD APCG－4014
●1991年7月21日発売 2,000円（税込）

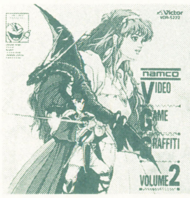
ビデオゲーム グラフィティ



［収録ゲーム名］モトス、スカイキッド、バラデューク、源平討魔伝、マッピー、リブルラブル他――ドラマや歌などを収録した変なアルバム。ド演歌「目蒲線の女」などを収録している。

●ビクターエンタテインメント
●CD VDR－1165
●1986年3月21日発売 3,008円（税込）

ビデオゲーム・グラフィティVOL.2



［収録ゲーム名］トイポップ、サンダーセプター他――87年の名作ゲームドラゴンスピリットの音楽を完全収録。その他ワンダーモモは歌入りのアレンジ。他の曲のアレンジも味があっていいぞ。

●ビクターエンタテインメント
●CD VDR－5222
●1987年10月21日発売 2,812円（税込）

ビデオゲーム・グラフィティVOL.3



［収録ゲーム名］ローリング・サンダー、トイポップ他――かわいいアレンジ、渋いアレンジ、明るいアレンジなど、様々な曲が入っているアルバム。しかし、聴いた印象はなぜか渋め。

●ビクターエンタテインメント
●CD VDR－5278
●1988年12月16日発売 2,812円（税込）

ゲームサウンド・ニチブツ



［収録ゲーム名］マグマックス、テラクレスタ、ギャラリバン、マイティガイ、アマテラス、ダンガー、妖魔忍法帖他――クレイジークライマーやムーンクレスタ等、古いゲームも収録している。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●CD D28B0004
●1988年9月21日発売 2,627円（税込）

TVゲームの歴史 カプコン編　1



［収録ゲーム名］
バルガス、ソンソン、1942、ひげ丸、エグゼドエグゼス、魔界村、セクションZ、戦場の狼、ガンスモーク――
　カプコンアーケード参入第１弾からの紹介ビデオ。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●VHS／PCVP-10574（30分）
●1991年６月21日発売　3,800円（税込）

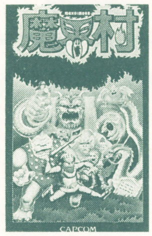
TVゲームの歴史 カプコン編　2



［収録ゲーム名］
アレスの翼、サイドアームス、闘いの挽歌、ラッシュ&クラッシュ他――
　カプコンらしいゲームを多数収録した紹介ビデオ。ストリートファイターも収録。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●VHS／PCVP-10611（30分）
●1991年８月21日発売　3,800円（税込）

魔界村



［収録ゲーム名］
魔界村――
　初期カプコンの名作ゲーム魔界村の紹介ビデオ。一応、攻略ビデオと呼べるかも知れない。画面狭しと、主人公アーサーが跳びはねているぞ。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●VHS／V35X1654（20分）
●1988年５月21日発売　3,378円（税込）

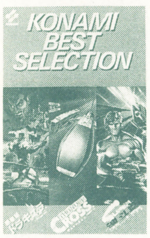
コナミ　シューティング　ベスト



［収録ゲーム名］
グラディウス、沙羅曼蛇、グラディウスII
　各ゲームビデオからのダイジェストを収録したお得用ビデオ。３種類とも雰囲気が違うので楽しいのだ。

●コナミ／ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●VHS／V98X8250（60分）9,476円（税込）
LD／G68X0289（60分）6,613円（税込）
●1988年６月21日発売

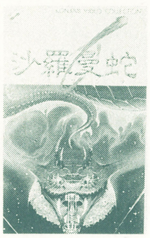
コナミ　ベスト　セレクション



［収録ゲーム名］
サンダークロス、悪魔城ドラキュラ、スーパー魂斗羅―
　それぞれ３作品の攻略にとっても役立つビデオ。画面がキレイで音楽もいいので見るだけでも楽しめる。

●コナミ/ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●VHS／V98X9640（60分）9,476円（税込）
LD／G73X0312（60分）7,519円（税込）
●1989年２月21日発売

沙羅曼蛇



［収録ゲーム名］
沙羅曼蛇――
　沙羅曼蛇における数々のパターンを収録した攻略ビデオ。芸術的とも言えるプレイが、次から次へと出て来る。マニアは必見だ（けど廃盤）。

●コナミ/ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●VHS／V35X8219（20分）
●1988年３月21日発売　3,378円（廃盤）

アウトラン



［収録ゲーム名］アウトラン――
　攻略ビデオと言うよりは、鑑賞用ビデオと言った方がふさわしい。青空を見ながら走る所を、想像しながら楽しもう。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●LDS／H25X0002（20分）
●1988年12月21日発売　2,431円（税込）

セガ スーパーゲーム 6



［収録ゲーム名］
アフターバーナー、スーパーハング・オン、エンデューロレーサー、ハング・オン、エスディアイ、エイリアンシンドローム―
　攻略ビデオとしても使えるぞ。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●VHS／V98X1597（60分）
●1987年12月16日発売　9,476円（税込）

SEGA 体感スペシャル



［収録ゲーム名］
ギャラクシーフォース、アウトラン、サンダーブレード
　なんと言ってもアウトランのギアテクニックが凄い。S.S.T.バンドのビデオも収録。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●VHS／V98X1708（60分）9,476円（税込）
LD／G68X0263（60分）6,613円（税込）
●1988年８月５日発売

セガ バイクスペシャル



［収録ゲーム名］
スーパーハング・オン、エンデューロレーサー、ハング・オン――
　最近、余り見かけないバイクゲーム。このビデオには、そんなバイクゲームがイッパイ。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●VHS／V35X1596（60分）
●1987年12月16日発売　3,378円（税込）

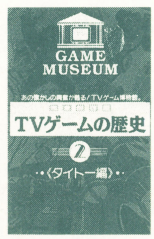
TVゲームの歴史 タイトー編　1



［収録ゲーム名］
スピードレース、インターセプター、ウエスタンガン、サファリ、ミサイルX、スペースインベーダー他
　80年以前のゲームを収録した歴史的な資料なのだ。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●VHS／PCVP-10446（30分）
●1991年１月21日発売　3,800円（税込）

TVゲームの歴史 タイトー編　2



［収録ゲーム名］
クレージーバルーン、バルーンボンバー、ポラリス、クイックス、スペースシーカー、バーディキング他―
　79～83年のゲームを収録したシリーズ第２弾。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●VHS／PCVP-10447（30分）
●1991年１月21日発売　3,800円（税込）

源平討魔伝



［収録ゲーム名］
源平討魔伝――
　ゲームプレイ画面はもちろん、8ミリ映像の実写版そして、ゲーム画面、実写、アニメを盛り込んだプロモーション版が収録されている。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●VHS／V38X1735（30分）
●1988年９月21日発売　3,667円（税込）

TVゲームの歴史 ナムコ編　1



［収録ゲーム名］
ジービー、ボムビー、ギャラクシアン、キューティーQ、パックマン、キング&バルーン、ラリーX他――
　78～82年までのゲームを収録した紹介ビデオ。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●VHS／PCVP-10515（30分）
●1991年４月21日発売　3,800円（税込）

TVゲームの歴史 ナムコ編　2



［収録ゲーム名］
スーパーパックマン、ゼビウス、スーパーゼビウス、マッピー、パック&パル、フォゾン他――
　ナムコの黄金期82～85年のゲームを収録している。

●ポニーキャニオン／サイトロン&アート
●VHS／PCVP-10515（30分）
●1991年４月21日発売　3,800円（税込）

ナムコの伝説



［収録ゲーム名］
ドラゴンバスター、バラデューク、ギャプラス、ドルアーガの塔、源平討魔伝
　86年頃までのナムコゲームが収録されている。伝説のゲームたちだ…。

●ビクターエンタテインメント
●VHS／VTG-205（30分）
●1986年10月５日発売　4,900円（廃盤）

基板編 自宅でできる名作

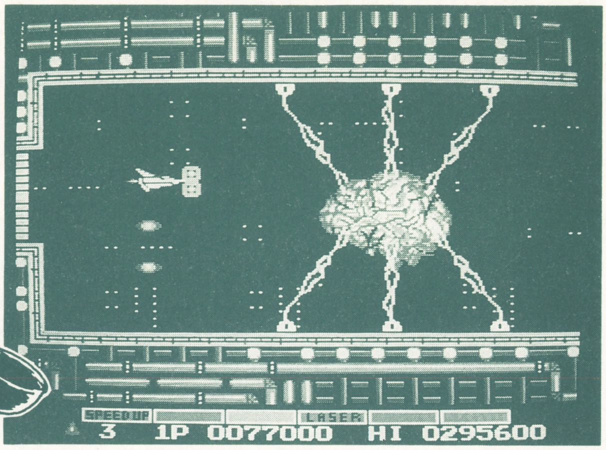
ゲームタイトル	メーカー名	価格
Ⓐ R&K		
エグゼドエグゼス	カプコン	¥35,000
カメレオン	ジャレコ	¥38,000
トイポップ	ナムコ	¥89,000
バラデューク	ナムコ	¥35,000
モトス	ナムコ	¥65,000
Ⓑ アップル		
エキサイティングサッカー	アルファ	¥3,000
ガズラー	テクモ	¥17,000
ハイパーオリンピック	コナミ	¥3,000
ハル21	SNK	¥15,000
名人戦	SNK／アルファ	¥20,000
Ⓒ ㈱宇宙堂		
カルテット／2	セガ	¥25,000
ザインドスリーナ	テクノス	¥18,000
ファンタジーゾーン	セガ	¥13,000
ぺったんピュー	サン電子	¥25,000
マグマックス	日本物産	¥18,000
Ⓓ カナヤ商会		
カイロスの館	アルファ	¥10,000
チョップリフター	セガ	¥15,000
怒号層圏	SNK	¥15,000
ファイナライザー	コナミ	¥10,000
ファイヤートラップ	WP	¥10,000
Ⓔ システムIII		
影の伝説	タイトー	¥10,000
グロブダー	ナムコ	¥50,000
サイオン	セイブ	¥30,000
タッパー	セガ／バリー	¥45,000
フロントライン	タイトー	¥10,000
Ⓕ ㈱ソフマップ大阪４号店２Ｆ		
サイドアーム	カプコン	¥12,000
ジッピーレース	アイレム	¥8,000
スパルタンX	アイレム	¥8,000
ファイナライザー	コナミ	¥8,000
ロードランナー魔神の復活	アイレム	¥12,000
Ⓖ ㈱ソフマップ東京９号店		
ASO	SNK	¥17,000
エクセリオン	ジャレコ	¥4,000
ダンプ松本	セガ／サンリツ	¥15,000
バルガス	カプコン	¥12,000
妖獣伝	アイレム	¥5,000
Ⓗ ㈱ソユー		
ギャラガ	ナムコ	¥30,000
ゼビウス	ナムコ	¥25,000
ディグダグ	ナムコ	¥30,000
パックマニア	ナムコ	¥33,000
ペンゴ	セガ／（コアランド）	¥12,000
Ⓘ 玉屋TMゲームクラブ		
アレスの翼	カプコン	¥18,000
テラクレスタ	日本物産	¥12,000
パック&パル	ナムコ	¥42,000
パックランド	ナムコ	¥58,000
フォゾン	ナムコ	¥78,000
Ⓙ ㈲テクナート		
オセロ	サクセス／フジワラ	¥10,000
ガルディア	セガ／コアランド	¥9,800
カロリー君VSモグラニアン	セガ／ビッグ東海	¥10,000
ザ・ギネス	サン電子	¥9,800
スカイキッド	ナムコ	¥65,000
Ⓚ 東洋物産		
お雀子館	ビデオシステム	¥8,000
雀豪レディー	日本物産	¥8,000
セカンドラブ	日本物産	¥8,000
パステルギャル	日本物産	¥8,000
麻雀教室	SNK	¥8,000
Ⓛ ナミキ商事株式会社		
源平討魔伝	ナムコ	¥20,000
スターフォース	テクモ	¥20,000
ゼビウス	ナムコ	¥20,000
戦場の狼	カプコン	¥10,000
ドルアーガの塔	ナムコ	¥30,000
Ⓜ ㈲ファントム		
グレートソードマン	タイトー	¥18,000
ザ・運動会	タイトー	¥38,000
ジャンピングクロス	SNK	¥18,000
スペランカー２	アイレム	¥25,000
ルンバランバ	タイトー	¥83,000
Ⓝ プロトワン		
空手道	DECO／テクノス	¥20,000
ガンスモーク	カプコン	¥48,000
ガントレット	アタリ	¥35,000
メトロクロス	ナムコ	¥85,000
リブルラブル	ナムコ	¥65,000
Ⓞ メッセサンオーII		
アップダウン	セガ	¥38,000
エキサイティングアワー	タイトー／テクノス	¥4,000
キングオブボクサー	WP	¥3,000
侍・日本一	タイトー／カネコ	¥10,000
トライアウト	DECO	¥3,000
Ⓟ レクトロン		
1942	カプコン	¥20,000
ギャプラス	ナムコ	¥26,000
女子バレーボール	タイトー	¥20,000
スーパースプリント（一式）	アタリ	¥100,000
スーパーゼビウス	ナムコ	¥50,000

※①住所②電話番号③営業時間④定休日⑤通販の有・無　基板屋は50音順に並べてあります。なお、リストに載っている商品は、在庫が少ない物もあり、お問い合わせの際に売り切れている場合があります。
御詫び　9月号に掲載されていた、ドリームTOCOのツタンカームが、¥18,000になっていましたが、¥28,000の間違いでした。ここで、ドリームTOCOさんと読者の皆さんに御詫び申し上げます。

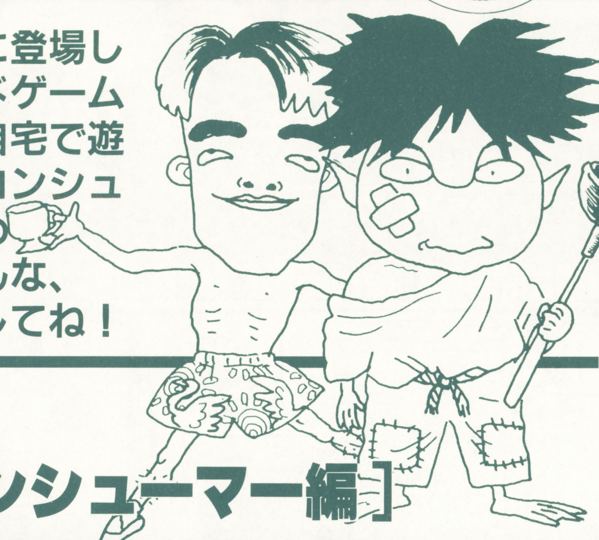
■ショップリスト■

- **A** ①〒464愛知県名古屋市千種区今池南9-10タカラビル3FD②052(732)3874③13:00～20:00④日曜・祝日⑤有り
- **B** ①〒420静岡県静岡市東千代田1-7-6②054(263)2406③9:00～12:00、13:00～18:00④日曜、祝祭日⑤有り
- **C** ①〒462愛知県名古屋市北区下飯田4-6-2②052(916)1407③9:30～24:00販売21:00まで④年中無休⑤有り
- **D** ①〒532大阪府大阪市淀川区東三国2-28-10②06(395)0272③平日9:30～18:30土17:30まで④日曜、祝祭日⑤有り
- **E** ①〒451愛知県名古屋市西区枇杷島4-26-8-102②052(523)4432③24時間営業④年中無休⑤有り
- **F** ①〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-22②06(634)5821③月～土11:00～20:00日、祝19時まで④年中無休⑤無し
- **G** ①〒101東京都千代田区外神田3-14-5②03(5294)2290③平11:00～20:00日、祝10:00～19:00④元旦のみ⑤無し
- **H** ①〒010秋田県秋田市茨島2丁目8-26②0188(24)5111③9:00～18:00④日曜、祝祭日⑤有り
- **I** ①〒168東京都杉並区和泉2-1-26②03(3323)9911③10:00～19:00④日曜、祝日⑤有り
- **J** ①〒556大阪府大阪市浪速区日本橋2-10-13②06(643)7641③10:00～19:30日④第1、3日曜、祝祭日⑤有り
- **K** ①〒545大阪府大阪市阿倍野区昭和町1-19-21②06(628)2136③平10:00～19:00土10:00～17:00④日、祝祭日⑤有り
- **L** ①〒144東京都大田区西糀谷3-3-11②03(5705)3431③9:00～18:00④第1、3土曜、日曜、祝祭日⑤有り
- **M** ①〒101東京都千代田区外神田3-1-2明治ビル3F②03(3257)1126③10:30～19:30④年中無休⑤有り
- **N** ①〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-14②06(649)4080③平11:00～20:00土10:00～20:00日10:00～19:00④無休⑤有り
- **O** ①〒101東京都千代田区外神田4-5-4亀松ビル②03(3255)3453③月～木11:00～20:00土10:00～20:00日、祝10:00～19:30④無休⑤有り
- **P** ①〒578大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13②06(747)2028③10:00～19:00④日曜、祝祭日⑤有り

ゲーム!! 家庭用



83年〜86年に登場したアーケードゲームで、今でも自宅で遊べる基板&コンシューマーを集めたゾ!! みんな、ぜひ参考にしてね!



下の価格表はソフマップ協力により作成したものです。ソフト価格は8/11現在の価格です。ソフトの有無は電話確認して下さい。
※FC…ファミコン MD…メガドライブ PC…PCエンジン マークIII…セガマークIII SFC…スーパーファミコン

[移植コンシューマー編]

機種	ゲームタイトル	買取価格	販売価格
FC	アーガス	¥50	¥292
FC	アーバンチャンピオン	¥50	¥486
FC	アイスクライマー	¥500	¥1,680
マークIII	アウトラン	¥200	¥971
FC	アルカノイド	¥500	¥1,680
FC	アルゴスの戦士	¥50	¥292
マークIII	アレックスキッド	¥100	¥486
FC	イー・アル・カンフー	¥50	¥486
FC	怒	¥50	¥486
FC	1942	¥400	¥1,280
FC	いっき	¥50	¥292
FC	ASO	¥400	¥1,280
FC	エキサイトバイク	¥100	¥777
FC	エグゼド・エグゼス	¥50	¥486
FC	エクセリオン	¥200	¥971
FC	怪傑ヤンチャ丸	¥50	¥486
MD	火激	¥700	¥1,280
FC	影の伝説	¥50	¥486
MD	ガントレット	¥2,800	¥3,980
SFC	Qバート3	¥2,200	¥3,480
FC	グラディウス	¥50	¥486
FC	クルクルランド	¥200	¥971
PC	源平討魔伝	¥200	¥971
FC	サーカスチャーリー	¥50	¥486
PC	サイドアーム	¥200	¥486
FC	サラマンダ	¥400	¥1,280
FC	ジッピーレース	¥800	¥1,980
FC	シティコネクション	¥400	¥1,280
FC	スーパーアラビアン	¥50	¥292
FC	スーパーチャイニーズ	¥50	¥486
FC	スーパーピットフォール	¥50	¥292
FC	スカイキッド	¥500	¥1,680
FC	スターフォース	¥50	¥486
FC	スパルタンX	¥50	¥486
マークIII	スペースハリアー	¥100	¥971
FC	スペランカー	¥50	¥486
FC	ゼビウス	¥500	¥1,680
FC	戦場の狼	¥200	¥971
FC	ソロモンの鍵	¥200	¥971
FC	ソンソン	¥50	¥486
FC	闘いの挽歌	¥200	¥971
FC	ちゃっくんぽっぷ	¥500	¥1,680
FC	チョップリフター	¥200	¥971
FC	ツインビー	¥500	¥1,680
FC	ディグダグ2	¥500	¥1,680
FC	10ヤードファイト	¥200	¥971
FC	ドラゴンバスター	¥50	¥292
FC	ドルアーガの塔	¥400	¥1,280
FC	ドンキーコング3	¥400	¥1,280
FC	忍者くん	¥400	¥1,280
FC	忍者じゃじゃ丸くん	¥200	¥971
FC	熱血硬派くにおくん	¥200	¥971
FC	ハイパーオリンピック	¥200	¥971
FC	ハイパーオリンピック84	¥200	¥971
FC	パックランド	¥200	¥971
FC	バルーンファイト	¥500	¥1,680
FC	バンゲリングベイ	¥50	¥486
FC	B-ウィング	¥50	¥486
FC	飛龍の拳	¥100	¥777
マークIII	ファンタジーゾーン	¥100	¥586
FC	フィールドコンバット	¥50	¥486
FC	フォーメーションZ	¥50	¥486
MD	ペーパーボーイズ	¥2,000	¥3,680
FC	ペンギンくんウォーズ	¥500	¥1,680
FC	マイクタイソンズパンチアウト	¥500	¥1,680
FC	マイティボンジャック	¥50	¥486
FC	魔界村	¥400	¥1,280
FC	マグマックス	¥50	¥486
FC	マッハライダー	¥50	¥486
FC	マッピー	¥300	¥1,280
FC	マリオブラザーズ	¥400	¥1,280
FC	メトロクロス	¥100	¥777
FC	レッキングクルー	¥800	¥1,980
FC	ロードランナー	¥200	¥971
FC	ローリングサンダー	¥50	¥486
FC	ロットロット	¥200	¥971
GG	ファンタジーゾーン	¥800	¥1,680
MD	マーブルマッドネス	¥1,800	¥3,380

魑魅魍魎の巣 やぶそばん竹内の くった洞窟！

80'sゲーセン事情

[THE HISTORY OF 80's GAME CENTER]

今のゲーセンでは絶対に見ることのない、
80年代のゲーセン風景を覗いてみよう！



1 ビリビリに破れた高得点獲得者名リスト
当時はハイスコアを出すことがステータスだった。

2 ゲーマーの敵！ うさんくさい補導員！
店にいるだけで補導される理不尽な時代だったのだ。

3 今はもういない両替担当のバァーチャン
昔は両替機のかわりに、バァーチャンが大活躍した。

4 時代遅れのゲームのアップライト筐体！
こういったゲームは、10～20円でプレイできたのだ。

5 必ず貼ってあったカッティングシート！
店によっては、「何これ？」というものもあった。

6 ゲーセンは不良学生達のパラダイス！
最近は少なくなった。タバコは彼らの必需品だった。

7 昼間は行き場のない水商売系の方々！
カップルで来ることが多い。女性はきまってハデ！

8 時間つぶしに来ているサラリーマン！
一見マジメ風で地味だが、ゲームの腕前は確かだ。

9 ビビリながらもゲーセンに来るお子様！
いつも回りを気にして、身の危険を感じると逃げる。

10 画面が見にくい時の反射よけダンボール
両替バァちゃんの手作り。しかしその威力は抜群！

11 犯罪行為！ インチキクレジット野郎！
電子ライターが一番スマートでポピュラーだった。

12 長時間プレイヤー撃退のための丸イス！
クッション性は皆無。3本足のものがベストだった。

カット／早川 修

(株)キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。

NEWゲームからレアゲームまで!! 業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安!

キョーワインターナショナルは着実に歩んでいます。 基盤高価買入。 基盤の修理もOK!

アイレム

R-TYPE	8K
〃 レオ	18K
ギャロップ	5K
ドラゴンブリード	6K
エアデュエル	6K
イメージファイト	6K
剣豪	10K
ガンホーキ	10K
ガンフォース	10K
ビジランテ	8K
大工の源さん	5K
サンダーブラスター	18K
ヘッドオン 許諾品	38K

SNK

サスケVSコマンドー	48K
ジョイフルロード	28K
スカイソルジャー	8K
ギャングウォーズ	10K
ネオジオMV-1 基盤	特価
MV-1FZ(新品)	48K
業務用カセット ワールドヒーロー2・ガロウ2・ナム1975・2020ベースボール・ロボアーミー・竜虎の拳・忍者コンバット…	各4K
ベースタ プロ・キングオブモンスター・バーニングファイト…	各3K
ワールドヒーロー・餓狼伝説・ファイアースープレックス……	各2K
サムライスピリット	8K
ガロウ スペシャル	5K

カプコン

ドカベン	5K
ハテナの大冒険・殿様の野望・クイズ三国誌 ………	各3K
バルガス	8K
1942・ サイドアーム	各8K
1943	12K
マッドギア	8K
魔界村	20K
ソンソン	12K
SF-1	18K
SF-II	5K
SF-II ダッシュ	8K
〃 ターボ	15K
スーパーストII	特価
スーパーストII X	特価
キングオブドラゴンズ	28K
キャプテンコマンド	28K
ナイツオブザラウンド	25K
USネイビー	28K
天地を食らう	45K
虎への道	15K
マジックソード	35K
ファイナルファイト	18K
エイリアン、プレデター	特価
ヴァンパイア	特価

コナミ (ハーネス付)

グラディウス -12V↑	25K
グラディウスII	25K
グラディウスIII	20K
ストラテージX	25K

パンクショット	5K
ブーヤン	18K
ザ・ハスラー	8K
A-JAX	25K
パロディウスだ	15K
スーパー亀忍者	8K
サラマンダ	25K
出たな ツインビー	15K
ピットファイター	10K
ザ シンプソン	18K
イーアールカンフー	15K
少林寺への道	3K
マンハッタン24分署	7K
ロードファイター	5K
タイムパイロット(c)	5K
ツタンカーム	35K
ローラーゲームス	5K
ファイナライザー	8K
ゴルフィンググレイツS付	25K
クライムファイター	12K
マーシャルチャンピオン	28K
スクランブル	25K
メインスタジアム	10K

ジャレコ

P-47	10K
銀河任侠伝	25K
エクセライザー	10K
マカイ伝説	8K
ソルダム	8K
プラスアルファ	18K
サイバトラー	12K

セガ

時の戦士	28K
ファンタジーゾーン	10K
タイムスキャナー16B	12K
カルテット 2 16A	20K
テトリス16B	5K
ゴールデンアックス	8K
獣王記・オーライル	各8K
レッスルウォー	5K
フラッシュポイント・琉球	各3K
シャドーダンサー	10K
クラッチヒッター	10K
D,D,クルー	10K
ボナンザブラザース(S24)	10K
クラックダウン 〃	20K
スクランブルスピリット 〃	15K
めくるめくストーリー 〃	3K
ペンゴ (24K用専用↑)	10K
ザクソン 純正	35K
ダークエッジ(S32)	35K
アラビアンファイト 〃	38K
ごんべぇのアイムソーリー	48K
テディボーイブルース	58K

タイトー

スペースインベーダー	65K
クイックス 純正	38K
ジャングルキング	45K
アルペンスキー	55K
奇々怪界	7K
メイズオブフロット	5K
ガルメデス	5K
歌舞伎Z	15K
ニュージランドストーリ	10K
大旋風(海外ROM付)	5K
地獄めぐり	5K
カダッシュ(海外ROM付)	10K
ワードナーの森	3K
ドクタートッペル探検隊	6K
ハレーズコメット	10K
ベンベロベー	18K
アルカノイド センサー付	5K
リベンジーofドウ 〃	8K

ファイティングホーク	5K
中華大仙	5K
功里金団	6K
クライムシティ	8K
ヒットジアイス	8K
特殊部隊 UAG(海外)	12K
エレベーターアクション	8K
ヘビーユニット	3K
マスターオブウエポン	10K
バイオレンスファイト	12K
スノーブラザーズ	8K
チャンピオンレスラー	3K
飛翔鮫(F. SHARK)	5K
陸海空	8K
インセクターX	5K
ホラーストーリー	10K
パニックロード	8K
究極タイガー	10K
スラップファイト	10K
サイレントドラゴン	12K
F2マザー	18K(大基板)
〃 〃	15K(小基板)
F2-SUB	
ガンフロンティア	(20K)
クレヨンしんちゃん	(8K)
ダイノレクス. デットコネクション人生劇場. キャメルトライ	各5K
ルナーク. メガブラスト・麻雀クエスト. MJ-12. 忍者KIDSドリフトアウト.	各3K
クイズHQ. ドンドコドン. ゆうゆのクイズ. クイズ捕物帳	各2K
クイズクエスト. 地球防衛軍. ファイナルブロー. 栄光の甲子園. トキメキチャート	各1K

TOA PLAN

フィグゼイト	10K
V-5(新品)海外ロム付	18K
アウトゾーン	12K
ゼロウィング	10K
ヴィマナ	12K
ゴークス センサー付	8K

デコ

ロボコップ	5K
アクトフェンサー	5K
ダークシール	15K
〃 〃 2	18K
コブラコマンド	8K
プロゴルフ・テニス	各5K
ファイティングファンタジー	12K
ファイターズヒストリー	8K
S R D	5K
バルダーダッシュ	5K
カルノフ	10K
空手道・ジェネシス	各5K
リバレーション	6K
デスブレイド	12K
クルードバスター	12K
タンブルポップ	5K
ドラゴン忍者	15K

テクノス

西遊降魔録	3K
ダブルドラゴン	3K
〃 〃 2	4K
〃 〃 3	3K
コンバットライブス	2K
エキサイティングアワー	2K
WWFスーパースターズ	2K
WWFレッスルフェスト	4K
ドッチボール	3K

テクモ

ハチャメチャファイター	12K
サンダードラゴン雷龍	8K
ワールドカップ 90	5K
タンクバスターズ	5K
ボンジャック	12K
ボンジャックツイン	25K
サンドスコーピオン	8K
アルゴスの戦士	18K
ピンボールアクション	5K
リードアングル	10K
ブラッドブラザーズ	10K
ファイナルスターフォース	18K
サボテンボンバー	18K

ナムコ

ギャラクシアン 純正	38K
パックマニア	35K
妖怪道中記	25K
ワールドコート	20K
ワースタ各種 (PCB付)	各5K
タンクフォース (〃)	8K
ワルキューレ伝説	88K
ドラゴンセイバー	40K
スーパーワースタ 93	25K
マーベルランド	65K
ラリーX	58K
ギャラクシアン	15K
パックマン	15K
ボスコニアン	58K
コズモギャングザパズル	8K
ナックルヘッズ	18K
魔Q大冒険	5K
エクスバニア	12K
エメラルディア	10K
リブルラブル	88K

ニチブツ

妖魔忍法帳	5K
アームド エフ	8K
テラクレスタ(FM音源版)	12K
マグマックス	5K
テラフォース	8K
レジオン	8K
ハイホー	2K
五目ならべ(連珠)	5K

UPL

忍者くん	8K
オメガファイター	5K
タスクフォースハリア	8K
ムスタング	10K
アトミックロボキット	3K
ミュータントナイト	35K
アクロバットミッション	10K
バンダイク	10K
ブラックハート	12K

その他

ミスターDOVSユニコーン	20K
ヨットマン	58K
ジンジンジップ	10K
パイプドリーム	5K
F-1グランプリ II	8K
クラッシュローラー	15K
スカイスマッシャー	5K
ポラックス・レゾン	各5K
仮面ライダーバトルレーサー	12K
SDガンダム	5K
SDガンダムネオバトリング	10K
〃 三国志レインボー~	10K
機動戦士ガンダム	10K
ファイアーバード 純正	88K
ドンキーコング 純正	78K
マリオブラザーズ	18K
ブラックホール	25K
レッド UFO	25K
ストリーキング	38K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K

アイドル麻雀放送局	3K
〃 ファンクラブ	4K
禁じられた遊び・刺客	各5K
キャンパスハンティング	3K
個人教授・麻雀フライデー	各2K
ズームイン・大霊界	各3K
麻雀革命・放浪記 掟	3K
カメラ小僧・放浪記 外伝	各3K
雀師 ・ねるとん牌輪団	各4K
麻雀学園・ 麻雀大予言	各5K
トリプルウォーズ	8K
トリプルウォーズ 2	10K
コミック劇場	12K
七次元の妖精	5K
グッとE雀	5K
クラブ 90'	12K
危機一髪真由美ちゃん	3K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)	38K※
ダライアス II(3〃)	30K◎
アフターバーナー	58K◎
アフターバーナー II	48K◎
ギャラクシーフォースII	78K◎
サンダーブレード	38K◎
スーパーモナコGP	38K◎
アクアジャック	18K◎
W.G.P.	18K◎
ウェック ルマン	28K◎
ターボアウトラン	48K◎
A.B.コップ	38K◎
スーパーハングオン	48K◎
パワードリフト	88K◎
ダライアスII(2画面)	28K◎

各TV出力の切替えスイッチ・3画面の1つを出力 H 付
COMBO AV 専用ハーネス 付

ジョイスティックで遊べます 他社のコントロールBOXには、対応していません。
コンボなら遊べます。

ダライアスII(2画面) 28K◎—ハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK)

◇ ◇ 大型機ゲームをCOMBOで……続々、開発中 ◇ ◇

御注意
- ◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します
- 他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります
- ※印は別電源が必要です。(5K)

分割払い(頭金なし)始めました

基盤はもちろん、コンボAVもローンで購入できます。
3~36回分割、均等払い。月々わずかでキバンが !!!
詳細はお問合わせ下さい。 (提携・オリエントコーポレーション)

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留 ②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

COMBO AVを御買上の方に、PCB+JAMMAハーネスをサービス (PCBの種類は指定できません)

★初心者大歓迎★ これから基盤を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込ください。大崎店では、展示説明もしています。お気軽にご来店を!
EYE-NET FAXサービス開始 オールド基盤. 珍品基盤. 少数基盤. 格安情報. etc. リアルタイムに提供。(毎週 月・金 正午発行)

12トリガーボタン(ストII対応!)

機能性重視、新設計。
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

中古基板情報はFAXで!24時間OK!!

EYE-NET情報FAX

●操作方法●

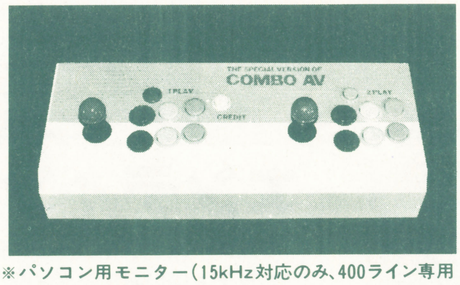
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-31-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可 録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

満足のいく性能で安心価格

"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)

- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)……¥33,000

新型コンボAV発売中!!

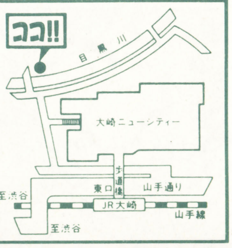
機能性重視
本体価格¥25,000

1年間保証

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上、右記へ!

JR大崎駅東口下車徒歩2分
本社倉庫バザール
是非御来店下さい

〒141 東京都品川区北品川5-6-23
☎03-3448-8070
営業時間PM1:00~PM7:00
(毎週水曜、第2・第3日曜定休)



(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区西品川2-6-3)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……
TEL.03-3448-8070(代) FAX.03-5496-1047

白熱の誌上バトルにハッピーエンドはあるのか!?

WRITERS BATTLE ライダーズバトル Vol 3

テーマ［ 感動のエンディング ］

バッドエンド、真のエンディング等、今や様々な種類のエンディングが存在する。しかし本当にいいのか？　いや、今こそエンディングを考え直す時が来たのだ!!

BATTLE 1 初めてのエンディング♥

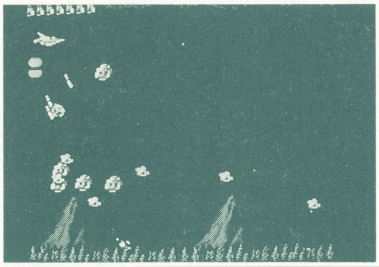
ノーバス細井（以下**ノー**）「僕はやっぱりグラディウスだね。あの頃、仲間の中じゃ一番うまかったからなぁ…。想い出すよ…あの時フロ代を削ってまでハマッちゃってさぁ…」
木村大佐（以下**大佐**）「今じゃこのありさま…。最近のシューティングのレベルにはついて来れまい」
ノー「う、うるさい！　今は充電期間なんだよぉ…」
ゴモラ和田（以下**ゴモ**）「というよりは漏電中、て感じだよね！」
リン寺田（以下**リン**）「もう、ほとんど垂れ流し状態!!」（笑）
ノー「ひ…ひどすぎるよおう…！」（笑）
ゴモ「大佐のエンディング初体験は？」
大佐「私はゲイングランドだ！　アレはイイ。終電無くなるまでプレイした記憶があるゾ！　まぁ、本当のエンディング初体験はもっと前だけど、エンディングというものを体で感じたのはアレが初めてだった…。甘くて酸っぱい想い出だな…」
ノー「本当に…？　寺田さんは？」
リン「ん？　ボリバリ…（せんべいを食べる音）…私？…バリボリ…私は18の時だったねー」
チープ小野（以下**チー**）「いや、年じゃなくてゲーム名ですよ！」
リン「恵子だったかな…？　真紀だった様な気も…」
大佐「ゲーム名ってゆーとろーが！　イテカマスゾ！　ボケが!!」
リン「いや…パソコンに名前付けてたんだよ」
一同「マジで……？」（半分軽蔑の眼差し）
リン「ウソ！　ウソだってばぁ！　んで、何？　初体験？　う～ん、ドラゴンズレアかなぁ？　あのへんのLD（レーザーディスク）のゲームは良くやった」
チー「俺もやった！　俺の場合はハヤテだったけど、あとタイムギャルとかね！」
大佐「タイムギャル？…ピクッ（耳が動く）あれはイイ。Eのぉ！　タイトー美少女キャラNO１はレイカちゃんしかいないよな！」
ゴモ「大佐はそればっかだな。タイトーにはもっといいゲームがあるじゃないか！　ダライアスとか、ダライアスエクストラヴァージョンとか、皆どれも最高にゴキゲンなゲームぢゃぁぁん！」
一同「お前もそればっかりだな」

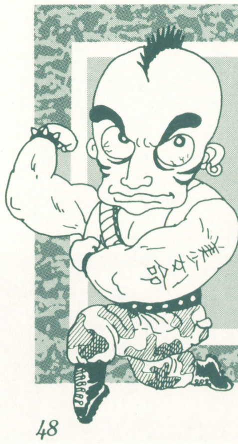
今回話しにあがったゲーム 1

グラディウス／コナミ

画期的なパワーアップシステムに誰もが熱中！

完成されたゲームシステムと超美麗グラフィックに誰もが驚愕したパワーアップSTGの元祖的存在。このゲームの新しい所はそのシステムだけではなく、BGM、グラフィック、世界感、そして当時最高の難易度にあった。これ以後のSTGはさらに高い難易度となり、一般レベルではとてもクリアできないゲームが多いのがSTGの現状だ。





木村大佐

遊IIライターの中でも異彩を放つ美少女キャラクター大好きオヤヂ。強悪なツラ構えとマッチョな体を持つが、実は単なる髭オヤヂだ。

エンディングこそゲーム!?

本業ゲームデザイナーの大佐としては、ゲーム製作の過程で、いつも「カッチョいい」エンディングであるように心がけてたりします。それは優秀なゲームシステムだろうが、きれいなグラフィックだろうが、基本的に、プレイ後の印象こそが、そのゲームの評価を決定してしまうと言ってもいいからだ。ゲームといえども人を感動させる事ができる！　その為には、ゲーム本編をささえうる、エンディングが必要なのだ!!

今回話しにあがったゲーム 2

タイムギャル／タイトー

大容量の時代を予言した幻のLDゲーム!!

大佐好みのレイカちゃんの一大冒険活劇、LDから映像を流しタイミングよくレバーとボタンを押すと話しが進行するLDゲームだ。最近ではCD-ROMの大容量はデモのためにある、というゲームが多い。中にはうまく利用しているゲームもあるが、今後発売される次世代ゲームマシンには後者のようなゲームが数多く発売されてほしいものだ。



※画面はMEGA-CD版のものです

ゴモ「なんだよぉ！　イイぢゃんよぉ〜！　ダライアスは名作中の名作だ！　ねぇ、細井さん」
ノー「え？　何言ってるんですか？　名作といったらグラディウスしかないですよ。あれを超えるパワーアップシューティングなんてグラディウスのアルキメンデスヴァージョンしかないですよ」(笑)
チー「あははは…ありましたねぇそんなの。まだ持ってる人いるのかな？　あとバカ殿様版ハイパーオリンピック、つーのもあったね」(笑)

BATTLE2 これぞ究極!!一押しエンディング

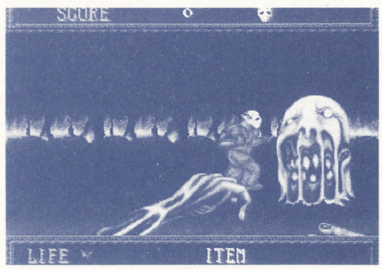
ゴモ「俺の一押しのエンディングは源平討魔伝だな！」
リン「いいよねアレ！　桜が舞ってる後には手首とか落ちてるし」
ゴモ「そうそう。あとネームエントリーに入力した文字が最後に漢字になるんだけど、それが全部アテ字！　与理止毛(よりとも)とか、与死津根(よしつね)とかね。なんだか暴走族になった気分。夜露死苦(よろしく)なんてね」(笑)
チー「俺はサムライスピリッツです。あの1コインクリアしたときのエンディング＆BGMは最高ですよね」
リン「1コインクリアといえば、龍虎の拳でMr.カラテを覇王翔吼拳で倒すと真のエンディングが見れるって聞いたんだけどさぁ」
一同「えぇ？　どうなるの？」(一同リン寺田に注目)」
リン「やってみたけど、なんにも出なかった…」(笑)
ノー「アハハ、多いよねエンディングにまつわる噂って。ゼビウスにエンディングがあるらしいとか」(笑)
大佐「あった！　宇宙に行くとか、パワーアップするとかな」
チー「もう、なんでもアリってとこですね」
ゴモ「ホントに…でも最近でもスゴイのいっぱいあるじゃん。カラオケボックスで小野さんが、増島さんと浦さんに裸にされてサンドイッチ喰らったとかさぁ」(笑)
ノー「あれは本当」(くわしくは今月号のZOMBIE ZOOを参照)
リン「エンディングがテーマじゃなかったっけ？」
ノー「そうだった。僕はやっぱりスプラッターハウスですね」
チー「細井さん好きですね。そういうダークなゲームが」
リン「私も好きです。演出が最高ですよね」
ノー「そうそう、でもやっぱりエンディングですよ。ああいうラストがあってもいいと思うんですよ。あの物悲しげな音楽や、見る人に衝撃を与える演出、俺の哀しい過去を想い出させるぜ」
大佐「本当かよ」
リン「私はニンジャウォーリアーズにハマりましたね」
ゴモ「ああ…イイねぇ…アレ」
ノー「え？　どんなの？」
リン「ラストのボスまで来て、味方に自爆ボタンを押されてドカーン。最初見たときはムッとしたけど、あとになるほど好きになってくるんですよ。音楽も最高ですしね」
ゴモ「そう！　あのロック調の曲に三味線が入っちゃうんだもん。最近でこそ、和風の楽器が入る曲もめずらしくないどけ、当時であのセンスは結構シビレたよね。でも個人的にあのゲームが出てから一斉にダライアスが消えちゃったから…おいらはツラかった」
リン「たしかに…。でもダライアスIIが出たら今度はニンジャウォーリアーズがゲーセンから姿を消しちゃったからね。まぁ、しょうがないと言えばしょうがないですけどね」
チー「そういえば大佐の一押しエンディングってなんですか？」

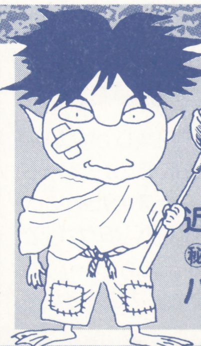
今回話しにあがったゲーム 3

スプラッターハウス／ナムコ

怖いもの見たさに、誰もが一度は恐怖の館へ…

ホラー映画「13日の金曜日」の登場で、日本にもホラーブームが巻き起こり、タイムリーなゲームだった。それにしてもゲーム業界の中では本格的なホラー、しかもアクションは初めてだったため、かなり人目を引いた。ストーリーも凝っていて、演出もうまく、ノーバス細井を始めかなり根強い人気を誇っている。難易度が高いのが短所か!?

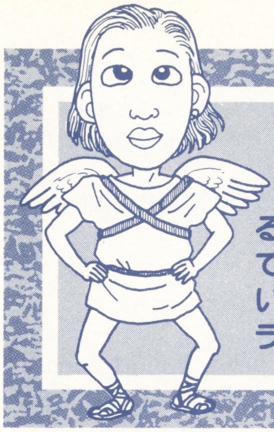




ノーバス細井
編集部居残り最長日数記録を持つ部屋のぬし。近所の風呂屋と牛丼屋では㊙常連客リストにその名がハッキリと刻まれている!?

バッドエンディングに限る

ゲームのエンディングは、圧倒的にハッピーエンドが多い。僕個人としては、非常にバッドエンドが好きなんだけどネ〜、あんまりないんだよ、そういうのって。やっぱり、主人公や、ヒロインが死なないとダメだよネ（なんでやー）。それと、曲は心にじ〜んとくるような、物悲しいものじゃなければいけないよ。あと、エンディングが終わって、ゲームオーバーしてしまうのも、気にくわないネ。やっぱ、2周3周しなきゃ。



リン寺田

天使のカッコをしているわりには、新聞紙の上で眠ったり、タバコをすいまくったりと、意外とラフな男だったりする。

エンディングに涙したい…

昔のゲームって今のゲームより、グラフィックとかサウンド面で劣っていたにもかかわらず、エンディングの素晴らしいものが多かったと思うんだよね。ただの懐古趣味かもしれないけど、今のゲームって登場するキャラクターの個性は強いけど、その個性を生かしきれてないように思うんだよね。これは完全に演出力の差！　ハードの性能に頼ってないで、演出面にも力を入れて、我々が涙を流す様なエンディングが見たい。

大佐「よくぞ聞いてくれた！　私の超一押しはゲイングランドだ!!設定とゲーム内容、それに合ったエンディングというのが私の理想だからな。あのゲームはそういう意味でも、大したゲームだ」
チー「確かに最近のゲームの中には、意味のなさすぎるストーリーや、エンディングというのが多いですよね」
ノー「パズルゲームに大魔王がでてきてお姫様を助ける、とかね」
ゴモ「別にあってはいけない訳じゃないけど意味もなくあると、かえってうっとおしいんだよね」
大佐「そういえば、今回エンディング特集でスティールガンナー2があったよな？　私は前作は好きだったが、2はどうだった？」
ノー「良かったですよ。最後の最後まで凝ってて、(くわしくは袋とじの特集を参照)ガンシューティングの中では演出No1でしょう」
チー「あれは熱いよね。画面はハデハデ！　使うお金もハデだけど」
一同「確かに！」(笑)

BATTLE3
軟弱なエンディングを一刀両断！

リン「最近おもしろいエンディングあった？」
ゴモ「某有名RPGの最新作はスゴかったよ」
チー「何が？」
ゴモ「画面が。(笑)中身はひどかったよ。ラストバトルが終って脱出するんだけど、仲間のシ○〇ーって奴が脱出中に1人で何処かに消えちゃうんだよ。ところが、誰一人として気にせず、さっさと脱出してやんの。(笑)ゲーム中も仲間や一般市民がボコボコ死んでるのに、エンディングでは妙にさわやかでさぁ…やっぱり勇者様って御都合主義が多いよね。期待してただけにガッカリしちゃった」
リン「龍虎の拳もスゴかったよね。エンディングにTo Be Continued…だもんね。次回作がでるということで期待はしたけど、今までの苦労は何だったの？って感じですよね」
大佐「私なんて、発表されてスグの時に何千円も使って解いたのに」
リン「それに、ロバートでクリアしても、リュウの時とあまり変らないのもツライよね。1人用の時は2人しか選べないだけに、もっと違うエンディングにしてほしかった…」
チー「ツライといえば、最近のゲームって1コインクリアでないと真のエンディングが見れないってパターンが多いですよね。俺みたいにヌルいゲーマーにはツラすぎますよ！」(涙)
ノー「俺もそう思う。(大涙…)いまだにファイターズヒストリーダイナマイトの牛を見たことがない奴は俺だけじゃあるまい」
一同「そうかぁ？」
ノー「え？　小野さん見たことあるの？」
チー「俺は…見たことありますよ！　誰かがやってるとこだけど…」
リン「私だせますよ」
一同「おお！」(実は遊IIスタッフは格ゲー下手野郎が多いのだ…)

今回話しにあがったゲーム 4

龍虎の拳／SNK

最近の格闘ゲームのほとんどはキャラによってはほとんど勝ち目のない組み合わせが存在する。この龍虎の拳では、よほどの達人でないかぎり（うまい奴はこのゲームでもハメてくる）意外とザックバランに楽しめる。中足キャンセル波○拳みたいな、みみっちい技を使わなくてもいい、おお味で、純粋に遊べる、良質な格闘ゲームといえよう。

画面いっぱいのキャラと超必殺技に燃えた!!



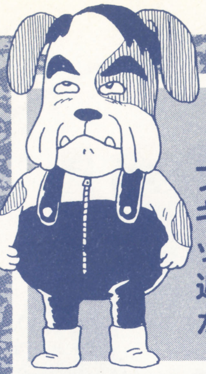


ゴモラ和田

ライター人気最下位の名誉に応えるべく、好き勝手やりたい放だいの毎日を送る気まぐれゲーマー。最近はリッジ2にハマってるとか。

1,150万点を夢見たあの頃

俺にとっての究極のエンディングはダライアスEXTRAしかない。当時、マニアの間でクジラで点稼ぎをして、1,100万点を取るのが流行った。しかし、俺達はさらに長い時間稼ぎ続けた。残機ボーナスのためにノーミスは絶対条件。永久パターン防止キャラの超高速弾をバリアなしでかわし、全国1位を目指した。結果的に1位にはなれなかったが、一時的に1位になったときはまさに勝利者を称える究極のエンディングに見えた…。



チープ小野

プリンス増島と浦ボッキンキンの"全裸極愛サンドイッチ"をモロに喰らい、最近は悪夢にうなされる日々が続いているらしい…。

最後ぐらいは楽しく行こう

やっぱりゲームのエンディングは、ハッピーエンドにかぎるね。ゲーセンで高いお金を出して、ゲームを終える。そのエンディングが救いようがないほど、ヒサンだった…。なんてのがいっぱいあったらイヤすぎるよ、ホント。実際の話、多少内容がショボくってもエンディングの方で「ああ、やってよかった」と思わせれば大成功じゃん。これからも「見てよかった」と思えるようなエンディングにいっぱい会いたいね。

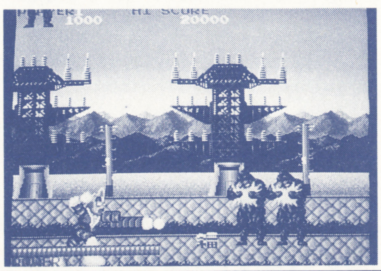
ノー「結局エンディングってゲームをやり込んだ人のためのものなのかな？」
大佐「では私の様にコンティニューをしまくってクリアした人にはヘボいエンディングを見せて、次はガンバレ！っていうのか？」
チー「俺はそういうの嫌いですね。上手い人しかハッピーエンドが見れないようにしたりすると、ゲーム業界がオタク化しちゃう」
ノー「でも、僕はバッドエンドって好きだな。あまりにも納得できないのは困るけど、たまには誰も予想できない一発逆転、奇想天外、超破滅的なエンディング、なんてどぉ？」
一同「どないなエンディングじゃあ〜!?」
大佐「確かにありきたりのエンディングじゃツマらないけど、あんまり意味不明なエンディングだと解いた気がしないと思うぞ。そういう意味でもベラボーマンのエンディングなんて良くできてると思わぬか。永き闘いを終え、普通のサラリーマンとなってわが家に帰ってゆく。まさに日本のサラリーマンの鏡ではないか！」
ゴモ「最後にタイムカードを押すシーンがあって、時間の所にハイスコアがでたりしたら結構それっぽいよね」(実際にはないよ)
リン「なんか、わびしすぎない？」
ゴモ「うちの編集部だってたいして変わらないじゃん。実際、俺も最近タイムカード触った事すらないぜ」
リン「私は今日で6日目かな？」
チー「俺もそのぐらいですね。細井さんは？」
ノー「ぼ…僕は今日で10日目…」

今回話しにあがったゲーム 5

超絶倫人ベラボーマン／ナムコ

家庭の平和のために闘え 正義のサラリーマン!!

ナムコ風味のギャグアクション。登場する敵キャラクターも魅力的で、敵といえども憎めない奴ばかり。プレイ中はアクションはハデだし、しゃべりまくるし、時には水中でシューティングゲームになったりと飽きさせない作りだ。ただ、難易度が比較的高かったのが残念。ところで、ベラボーマンのモデルになった人っていったい誰なんだろう？

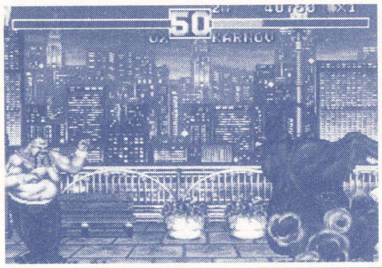


今回話しにあがったゲーム 6

ファイターズヒストリーダイナマイト／データイースト

これぞDECO風格ゲー 男は黙ってミゾグチだぁ

比較的スタンダードな格闘ゲーム。魅！◯塾の様なミゾグチと、そのエンディングは爆笑モン。見た事がない人は今号のエンディグ特集を見るとよい。それにしてもこのゲームの難易度はキョーレツだと思う。ノーミスだと牛がでるっていわれても並たいていのゲーマーじゃ、おがむことすらできないと思う…。



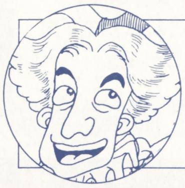
チー「ス…スゴイですね…。ほとんど編集部に住んでる状態…!?」
大佐「細井君！　君ももうすぐエンディングを迎えて栄光のタイムカードにスコアを刻む時が来るぞ！　ガンバレェー！」(笑)
ノー「うう…もっとハッピーなエンディングを迎えたい…」
ゴモ「さっき自分で破滅的なエンディングが好きっていってたじゃん。さぁもっと働いて恐怖のバッドエンドってヤツを見せてよ」
ノー「イ…イ・ヤ・ジャー!!　やっぱり、もっとゴリゴリにハッピーで超ゴキゲンなエンディングがいい〜！」
リン「ファイターズヒストリーダイナマイトのミゾグチみたいに、ようやっと家に帰ってきたら、謎の男が現われて次なる闘いに連れていかれる、とか細井さん向きじゃない？」(笑)
ノー「もぉ…マジメに仕事しましょう！　他に許せないエンディングはないですか？」
ゴモ「許せないって訳じゃないけどマルチエンディングって意見が別れる所だよね。俺は好きだけどね。だけどRPGみたいに1ゲームが長いものはちょっとツライと思う。特に最初からやりなおさないと違うエンディングが見れないというのはツラすぎるぜ！」
リン「難しいですよね。やり込める人はそういったゲームはたまらないでしょうけど、知らないでやってた人は、最後まで来たのにそりゃねーぜ状態ですよ」
大佐「私はマルチエンディングに向いたゲーム、たとえば1プレイの時間、それに費やす労力が低いゲーム、であれば良いと思う！」
ゴモ「うむ。もうスペースがないが読者様はどう思う？」

来月も不夜城「遊Ⅱ編集部」で熾烈なバトルが！

今月もGM&ビデオの情報がいっぱいなのだ!!

ゲームミュージック

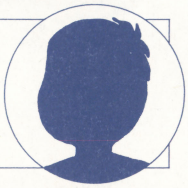
GM&VIDEO最前線!



GM界の新参者
プリンス増島

最近話題のGM界のことなら、何でも取り上げげちゃうこのページ！　今月も最新アルバム&ビデオ情報、イベント報告レポート、インタビューまで盛り沢山!!

GM界の鬼
謎のA氏



今月の太鼓判 GAME CD&VIDEO

英雄達の世界格闘遊旅舞曲集



ワールドヒーローズ2JET イメージアルバム

発売元：サイトロン・アンド・アート
販売元：ポニーキャニオン
発売日：発売中
価格：2,500円
品番：PCCB-00160

NEO・GEOの格闘ゲームとして人気の高い『ワールドヒーローズ2JET』、とうとうイメージアルバムで登場。他の格闘ゲームのようなキャラクターごとの曲とは異なり、『～2JET』の曲は国（ステージ）ごとの曲構成になっている。キャラクター＝曲のイメージという定例パターンを打破し、舞台そのものをイメージした曲構成は、ゲームの世界観そのままをイメージしていると言えるだろう。今回のアルバムには、6月に「原宿ルイード」で行われたライブで披露されたボーカル・アレンジ曲の2曲も収録されている。ADK・SOUND－FACTORYの魅力が十分に味わえる1枚だろう。

声と映像がシンクロしない異作？



ファイターズヒストリー ダイナマイト

発売元：サイトロン・アンド・アート
販売元：ポニーキャニオン
発売日：発売中
価格：4,800円
品番：PCVP-11495,PCLP-00518

こちらもNEO・GEOの格闘ゲーム。ただしこちらはビデオでのリリース。今までのビデオ作品とは異なり、映像画である攻略と音声面であるキャラクターの会話などが完全に別物として楽しめるようになっている（ただし連続技解説は別）。あえてノンシンクロで制作されたこのビデオは、今後のビデオ作品にある種の影響を与えることは間違いないだろう。攻略を担当したのは㈲CUEの小黒氏。キャラクターの会話のシナリオを担当したのはFSGクラブのA－ZAP氏。どちらを好むかはユーザーの好みによるが、幅広いユーザーが楽しめるビデオと言えるだろう。

格闘ゲーム作品ばかり発売される理由…



今回はCDやビデオのリリースについて教えてやるから、心して聞け、プリンス。さて、ここ最近サイトロン社に寄せられるアンケートハガキを見ていると（どこで見ているんだだと、ワタシはGM界の鬼と呼ばれる男だぞ！）、「格闘ゲームのCDやビデオばかりがリリースされて」という、一種の苦情のようなものをよく見かける。確かに格闘ゲームのCDやビデオのリリース数は多くなっているし、ここ最近のゲームビデオは格闘ゲームものだけである。今月の両作品とも格闘ゲームであることからもうなずける。だがしかし、それを嘆く必要性が本当にあるのだろうか？

格闘ゲームのCDなどのリリース数が多くなっている主な原因は、格闘ゲームそのものの増加であろう。格闘ゲームの増加は、そのまま人気の強さを物語っている。つまり、この人気の高さがそのままCDなどの売れ行きに影響しているということだ。レーベルも趣味でCDなどを販売しているわけではないことも考慮すべきだろう。

格闘ゲームのCDなどのリリース数の増加を嘆く者のほとんどが、一種の毛嫌い的な感情が先走っているようだ。真のファンなら、ゲームのジャンルではなく曲の内容で評価を下せ！

第2回 GM界の偉人列伝！

今月の偉人
GAMADELIC
（ゲーマデリック）

今回GAMADELICのインタビューに、プリンスを伴って行って来たぞ。早速そのインタビューの内容を紹介しよう。

（M＝MARO、K＝MR☆Kダイナマイト
A＝Atomic花田、N＝N'GJA三浦、S＝Seilah
P＝プリンス増島）

P：GAMADELICは今年で何年目になるのですか？
A：GAMEDELICの名前で活動を始めたのが、『サンダーゾーン』からだから、今年で4年目に突入というところですね。
P：そのTシャツ（写真参照）は他に何種類かあるのですか？
A：いえ、これ1種類です（笑）。これは会社で作ったというわけではなく、ファンの中の有志で作られていて、いただいた物なんですよ。
N：京都の女の子達が中心になって組織されたファンクラブみたいなものがありまして、そこの人達が作って下さったんですよ。
P：みなさん京都の方なのですか？
A：いや2人ぐらいが京都の方で、後はこっち（関東圏内）で知り合った方だそうです。
M：生活費削ってレミーマルタンを送ってくれたファンもいたしね。
P：今後、ライブなどの活動予定は？
K：ないんですけど…スポンサーがいてくれればね。リイド社さんがスポンサーになってくれませんかね（笑）。

本当は、もっと楽しい話がたくさんあったのだが（シイタケやカレーやドロロン星人など色々）、今回はここまで。また次回を期待してくれ。


▲ステージで見せる迫力のパフォーマンスとは違い、とっても優しく対応してくれるメンバーのみなさん


▲ゲーム遊IIを手に憧れのセーラ様が…

紹介せずにはいられない 注目のCD&VIDEO！



ベアナックルIII

発売元：アルファレコード
販売元：アルファレコード
発売日：発売中
価格：2,500円
品番：ALCA−5506

奇才、古代祐三氏作曲ということで有名な『ベアナックル』シリーズの最新作。今回は彼の愛弟子である川島基宏氏も全体の半分を作曲している。むしろ、古代氏も認める川島氏の曲に注目したい。



ぽっぷるメイル SOUND BOX '94

発売元：キングレコード
販売元：キングレコード
発売日：発売中
価格：3,600円
品番：KICA−1148〜9

SFC、MD：PCエンジンの3種類のオリジナルGMをすべて収録した2枚組アルバム。パソコン版になかった曲も多く収録されているため、ぽっぷるファンにはうれしいアルバムであろう。

謎のA氏 こだわりの GM&VIDEO



RAP á de LIC ラッパデリック

発売元：サイトロン・アンド・アート
販売元：ポニーキャニオン
発売日：発売中
価格：2,500円
品番：PCCB−00090

今回の「GM界の偉人列伝！」でも紹介したGAMADELICのラップ・アレンジ・アルバム。アレンジ・アルバムとは言っても、ほとんどオリジナル曲と言える曲が多く、原曲を知らずとも充分楽しめる曲が多い。特に「ダンスDEピンボール」は、CD化の要望の多かったピンボールGMをラップ・メドレー＆ピンボール名人の解説（？）付きという異曲。データイースト社とGAMADELICの怪しさがそのまま1枚のアルバムになった名作。

協力／サイトロン・アンド・アート㈱　データイースト㈱

報告レポート!!

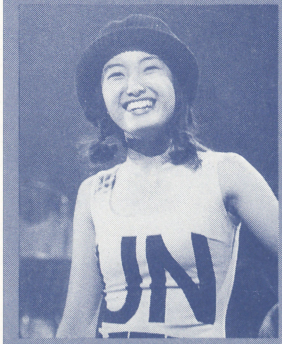
GM界のビックイベント開催
ゲームミュージック・フェスティバル'94



先月の30、31日に、日本青年館にて毎年恒例のゲームミュージック・フェスティバル'94が開催された。今年は今まで以上に、大いに盛り上がったぞ!!

今年も行われたゲームミュージック・フェスティバル。今回は30日に全席満員という盛況ぶりを見せ、年々GMの人気が上昇していることを裏付ける結果となった。

さてその内容だが、30日にはカプコンのアルフ・ライラ、メサイヤの葉山宏治＆ブサザーズ、コナミのコナミ矩形波倶楽部＆國府田マリ子が出演。また31日にはタイトーのZUNTATA、データイーストのGAMADELIC、SNKの新世界楽曲雑技団が出演。6バンドともそれぞれ違った演出効果を狙うなど、その意欲の程がうかがえた。余談だが、新世界〜のバックスクリーンに写されたゲームの対戦模様は、実は生でプレイしていたとのことだ。今年も熱狂の渦の中幕を閉じたが、また来年も開催されることを期待したい。

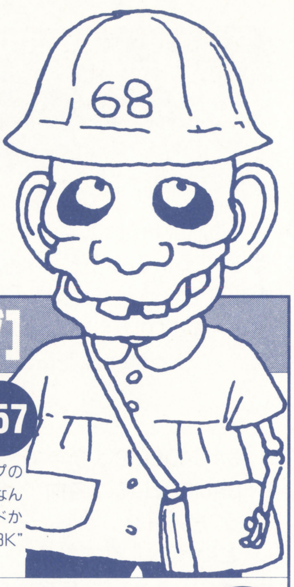

▲チバレーもゲストで参加してくれた


▲大盛況だった今年のGMF！ 毎年1回の超ビックイベントだから、観客のパワーも凄い!!

HOT ゲームコウ RANKING!

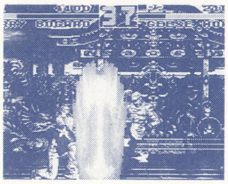
餓狼シリーズ強し!! 1位と3位に食いこんだ!!

同シリーズが同時にランクインするのって、結構めずらしいよな。ま、有名タイトルだけに、当り前のコトなのかもしれんけど…。



[家庭用総合売り上げ]

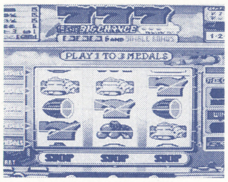
1 餓狼伝説スペシャル 5441



■SFC■格闘アクション■カートリッジ■タカラ■94年7月29日発売■10,900円

OK!!ってな感じで1位を飾った餓狼伝説スペシャル。テリーもいいけど、オレは舞のほうがいい。だってあの胸が…。

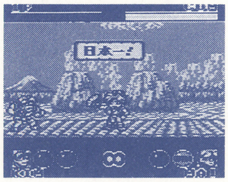
2 パチスロ物語 ユニバーサルスペシャル 4055



■SFC■パチスロ■カートリッジ■ケイエスエス■94年7月29日発売■9,800円

実在するパチスロ台で遊べるので、ファンにはたまらん一本。このソフトで練習すれば、パチプロになるのも夢じゃない⁉

3 熱闘 餓狼伝説2 2232



■GB■格闘アクション■カートリッジ■タカラ■94年7月29日発売■4,800円（込）

1位の餓狼伝説スペシャルに続き、ここでも大活躍の餓狼伝説。オレはどっちかというと、手軽に遊べるこっちのほうがスキ。

4 ゼロヨンチャンプRR 2059

■SFC■カーレース■バックアップカートリッジ■メディアリング■94年7月22日発売■9,980円

5 甲子園3 1154

■SFC■スポーツ■バックアップカートリッジ■魔法株式会社■94年7月29日発売■9,800円

6 ぷよぷよ 1048

■GB■パズル■カートリッジ■バンプレスト■94年7月31日発売■3,980円（込）

7 スーパーストリートファイターII 1031

■SFC■格闘アクション■カートリッジ■カプコン■94年6月25日発売■10,900円

8 ロックマンワールド5 859

■GB■アクション■カートリッジ■カプコン■94年7月22日発売■3,800円

9 超原人 736

■SFC■アクション■カートリッジ■ハドソン■94年7月22日発売■8,800円

10 スペースインベーダー 653

■SFC■シューティング■カートリッジ■タイトー■94年3月25日発売■4,980円

協力／TVパニック
※ランキングは編集部独自に集計、制作したものです。

[ライターズランキング]

1 スケルトン櫛渕 557

これも68ユーザのおかげ

やっぱりX68000は不滅だ。とにかくシャープのパソコンは製造中止されそうになってから勝負なんだよね。さあ、みんなアンケートに「アーケードから68に移植されたゲームのページ"ACGfor68K"創設希望」と明記して、ドシドシ送ってくれ!!

順位	名前	コメント	得点
2	バニー熊木	何でこの私が2位なの？ みんなもっと応援しなさい!!	543
3	木村大佐	天上天下唯美女我独専。日々巨乳有。多々幸福的順位也。	519
4	やぶそばん竹内	よっしゃ!! 出足好調!! 諸君、引き続き応援たのむぜ!!	470
4	浦ボッキンキン	巨乳好きに負けるは、SM女に負けるは、全然納得いかん。	470
6	プッチン理子	私はほとんど原稿書いてないのに、なんでかなぁ〜？	413
7	チープ小野	もっとさくさんプレゼントを集めて人気も集めようかな？	352
8	トラッキー高岡	HR／HMが好きなみんな!! ウチにマルをつけてくれっ!!	341
9	ジャイブ黒田	うわ〜ん!! 読者ちゃんてばひどいよ〜ん。グスン（涙）。	278
10	プロフェッサー来宮	ドッピャ〜!! これからはボッキンキンの天下かぁ〜⁇	264
11	プリンス増島	何故だ…？ どうしてなんだ。本当にクビにされるのかナ…。	200
12	ノーバス細井	やった〜、ブービーだい。普通は商品が出るよネ。だめ？	195
13	ゴモラ和田	この俺様が最下位〜⁉ バ…バカな〜!!（十兵衛のマネ）	180

ついにライターズランキング発表!! 意外にもスケルトン櫛渕が1位。彼はマイナー志向なハズなのに…。

注 これは第1回集計分のランキングだ。来月からは累計も出していくぜ！ 読者諸君、ライターの給料のことも考えて（?）、熱の入ったおたよりをガシガシ送ってくれ!!

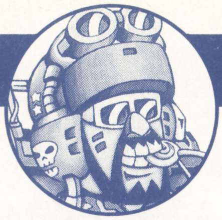


やぶそばん竹内の一人言…！

あ〜、なまってる。完全になまってる。ギャプラスってあんなに難しかったか？ 50万点しかいかねぇよ。昔はもっと…。はっ!! そこの君!! 一人言なんだから立ち聞きするな〜!!

SFC…スーパーファミコン GB…ゲームボーイ PC…PCエンジン
MD…メガドライブ FC…ファミコン

世界ゲーマーズ会議！　第3回



脱退する者、新しく加入する者と、この1ケ月で大きな動きがあった世界ゲーマーズ会議！　しかし、世界ゲーマーズ会議は前進し続ける。世界最強のゲーマー集団を目指して！



世界ゲーマーズ会議 会員証作成決定

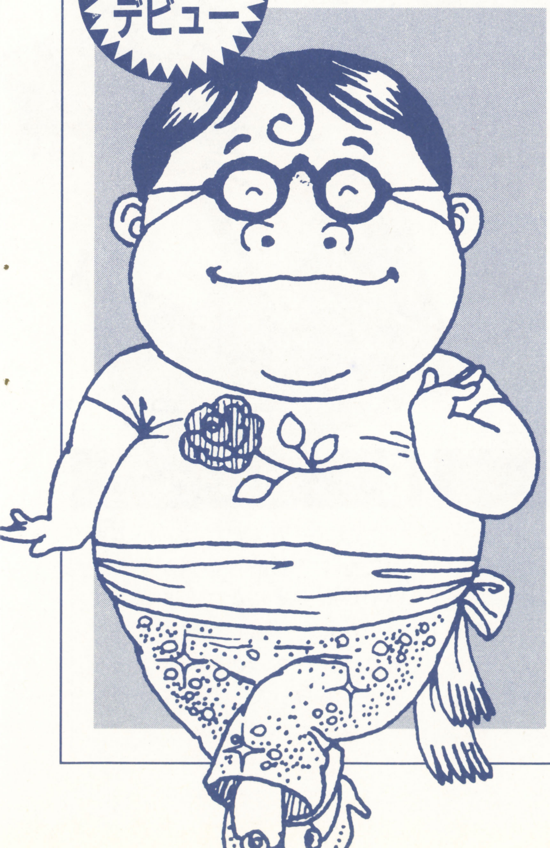
遂に世界ゲーマーズ会議（以下WGA）の会員証作成が決定したぞ！　しかし、勘違いしないでほしい。これは誰もがもらえるという代物ではないのだ。ゲームが好きで、そしてゲームの将来を我々と一緒に真剣に考えてくれる読者にだけ進呈されるものなのだ。もちろんWGA加入者は、本誌編集部において厳正なる審査の結果選ばれるのだ。

「絶対にメンバーになりたい！」という読者がいたら、下記の応募要項をじっくり読んだうえで応募してみてくれ！はっきりいって本誌の評価基準はかなり高いが、あきらめずにチャレンジすれば、いずれこの会員証を自分のものにする事ができるだろう。その時キミはゲーム遊IIのスタッフというだけでなく、世界最強のゲーマー集団の一員という事を憶えていてほしい！

これが本物のゲーマーの証なのだ！

ラード吉田　♂

衝撃デビュー



会員NO:YU2016

年齢25歳。血液型B型。見ての通りである。温和な顔の影に見え隠れする怪しい雰囲気。もしやホ●では？　でも大丈夫。ゲームを見る眼はしっかりしている。昔では「アイムソーリー」「トリオ・ザ・パンチ」そして最近は「大江戸ファイト」がお気に入りとの事。また、先日開催されたコミックマーケットでは、15万もの大金をつぎこんだというナイスガイ。これから彼がどんな活躍を見せてくれるのか、本誌編集部員もヒヤヒヤ…いやワクワクしているのだ。

さよならブライアン小田…



ここで読者に悲しい報告をしなければならない。ゲームについては本誌スタッフの中でも1、2を争うほど博学だったブライアン小田が脱退する事になったのだ。この事件に関しては、誰も多くは語りたがらないが、仕事に対するスタンスの違いが原因だったようだ。いずれにせよ、ブライアン小田は去った…。彼のこれからの活躍をスタッフも願っている。

応募要項

今月からWGA会員を正式に募集します。今月のテーマは「格闘ゲーム・ブームについて」。いくとこまでいってしまった感がある現在の格闘ゲーム・ブーム。日頃からこのブームについて、キミが考えていることを聞かせてほしいのです。応募方法は住所、氏名、年齢、職業、電話番号そして400字詰原稿用紙2枚に「現在の格闘ゲーム・ブームについて」というテーマの作文を書いて、本誌編集部「WGA格闘ゲーム」コーナーまで送ってください。優秀者にはWGA会員証を進呈します。キミ達の鋭い意見をWGA全員が待っています！

世界ゲーマーズ会議

超激 新参画者募集!!

各コーナーに応募して、世界ゲーマーズ会議の一員になろう！　投稿の常連になれば、ライターズバトルはもちろんのこと、いろいろなことに参加出来るゾ!!



◀その通り!! テーマはなんでもいいんだ!! みんなもこれを見習って、送ってよん。(愛媛県　勇者ぺぶしい)

1 イラスト・スペシャル・パフォーマンス

ハガキや厚紙などに、自分の好きなイラストを書いて送ってほしいんだ。封筒に入れて送ってくる場合、絶対イラストは折らないでネ。曲げて折り目を付けると、使いものにならなくなるからネ。応募総数が増えて来れば、カラーで紹介も出来るから、がんばってネ！

2 爆笑！　ゲームパロディ4コマ・マンガ

送られてくる数はまずまずなんだけど、内容といえば落書きに毛が生えた程度のものが多いゾ!! なんてネ、実際、読んでて思わずプッとふいてしまうったらありゃしないよん。だから前文は気にしないで送ってネ。ネタは、ゲームに関係するものじゃなきゃイヤよ。



▶一応、ゲームパロディかな？　よし！　今月だけ特別に許したる（岡山県　デイトナUSSR）

3 緊急徴集!!　女の子ゲーマー大集合!!

ここに送って自分の姿をさらしてもいいよんと思っている貴女。ゲーセンで見つけたいかす女の子をカメラで撮って持っている人。早く投稿してちょうだい。たくさん集まったらスンゴイことをやろうと思ってるんだ。何をやるかは、お楽しみだヨ！



▶「女の子ゲーマーを馬鹿にする奴は御用だぞ！」と言ってるらしい(東京都　水木魔子)

4 コスプレ写真！　変身した私の姿を見て！

コスプレで身に付ける衣裳は大抵、自分で作ったものなんだよな。となると、それを見せたくなるのが人間の心理というやつネ。気に入っているものならなおのこと！　その美しくかつ、きらびやかなコスチューム姿を遊IIの誌面を使って発表しようよ！



▶このコスチュームは凝ってるネ！自分で作ったの？(愛知県　諏訪法性)

5 読者フォーカス写真集合!!

世の中には、偶然撮れた不思議な写真もあるよねん。そんな写真を送ってこいとは言わないけど、せめて作りものでいいから応募してくれよ〜ん（媚びてどうする、媚びて)。投稿してくれないと泣いちゃうから。

6 ハイパーゲーマーが行く!!

ゲームのうまい奴を集めて何をするのかは、まだ秘密だけどスッゴイことを考えてるのは、間違いないんだ。また、攻略ページなどに参加出来るかもしんないよ。参加すると、ゲームがただでやれるんだよ、ただで。

7 ゲーム業界に白刃の矢を!!

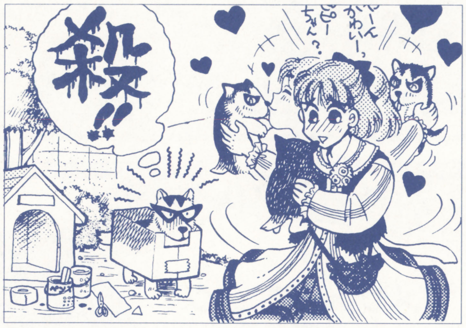
大好評を向えているコーナー「ライターズバトル」のお題を読者諸君に送ってきてもらいたいのよ。ただし、ゲームに関係あることでなければダメ。日頃からゲーム業界に疑問がある人は急いで編集部まで送ってネ。

8 ゲーム遊II・苦情受付ます

このコーナーだけは、ハガキがこなくても嬉しい気がする。いやいや、そんなことを言ってはいかん！　遊IIが精進するためには、こちらの悪いところを言ってもらって、直していかなければ…。

9 うちのペットがコスプレしたら、こうなったよ～ん！

君んとこにいるペットでも、近所を歩いてるノラネコ、ライオン、何でもいいからコスプレさせて写真を撮ろう。ただし、動物虐待になるようなことは、お断わりするからな！



▲この絵のどこに、コスプレをした動物がいるかと聞かれるとこまるんだけどネ。いるじゃない、左下に、ダンボールを着た犬が…

10 家に大型筐体があって底が抜けそうな人募集



◀これは、遊II第1号の基板特集で撮ったものだ

基板を集めている人は、ゲーマーの中でも少ない方だろう。その中でも大型筐体を持っている人は、ごくわずかのはず。だから、そういう方をこちらで募集して、あわよくば、取材のネタにしてしまうという訳。自分が持ってる自慢の筐体を、みんなに見せてくれ!!



11 お勧めゲームセンター

店の名前、住所、どうしてそこがお勧めできるのか、詳しく書いて送ってネ。面白そうな店には、こちらから取材に行っちゃうこともあるんだゾ。全国のゲーセンをしらみ潰しに、紹介して行くぜ！

12 ゲーセンにいる変な奴

ゲームをやりながら、変なことをしてる奴を見たことはないかい？　また、ゲーセンで出会った嫌な奴はいないかい？　そんな奴がいたらすぐ編集部まで連絡してちょうだい。自薦他薦問わないよ！

13 実話!!　恐い体験話

恐い話と言えば怪談ばかりではない。恐い兄ちゃん達に取り囲まれたとか、ゲームをやってると後ろから不気味な奴がじっと眺めてるとか…。そんなゲーセンにまつわる恐い体験話をたくさん待ってるゾ。

禁断の花園

「禁花」バッシング

「禁花」バッシングとは、ただ批判するだけではダメ！　これから「禁花」をどのようにしていきたいか、どういうことをやって欲しいのか、読者ちゃん（やべ～、ジャイブに似てきちまったぜ）と一緒に考えていきたいんだよねん。

ごひいき画廊

もうお馴染みになった「ごひいき画廊」。回を重ねる度に増々応募が多くなってるのは、嬉しいことだよネ。今回のテーマは龍虎と餓狼シリーズ。自分の一番気に入っているキャラを、自慢のペンさばきで書いて送ってちょ～だい。

アイドルへの道

遊IIでは今、「禁花」を盛り上げてやるという人を募集してるゾ。男女、年令は問わず、人間なら誰でもＯＫ。採用された方は、コラムを書いたり、読者ページを仕切ったり出来るかもしれないよん。「禁花」で、有名になろう!!

道しるべの法則

今回のお題は、「君の彼女（彼氏）が、ザンギエフに犯されている（？）あなたならどうする」。さあ、読者ちゃん（あ、まただ）ならどうする。僕ならザンギエフに、昇龍波動旋風脚を喰らわすふりをして逃げちゃうもんネ～。

すべての宛て先はこちら

〒101東京都千代田区神田神保町2－14－304
ゲーム遊II編集部「○○コーナー」係まで！

ハガキに住所・氏名（ペンネームがあれば一緒に）・年令・性別・電話番号・職業など明記の上、各コーナーの番号を書いて、上の宛て先まで送ってネ。なお、イラストはエンピツやボールペンではなく、黒インクのペンで書いてネ。また、送られてきた写真、イラストなどは、一切ご返却致しません。
＊雑誌の内容に関するお問合せは、03（3288）0161まで。

目指せ！廃人

ここはゲーム遊IIの編集部。時計の針は午前8時30分を指している。床の上には寝息を立てている者が2人いる。ふいに我に返り、何かを思い出そうとしている自分に気づく。いつからここにいるのだろう。そうだ、僕はここに泊まり出してから、8日目だ。



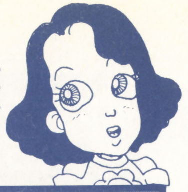
イラスト＆4コマ／たちばな・いさぎ

まだやるか!?
連載
第2回

バニー&プッチンのイクゲー体験の旅

ゲーム遊Ⅱ　イカレポンチシスターズの怒涛のコラム





今月は、たたいてたたいて気分爽快のエレメカよーん!!

あっイッちゃった!?

［プッチンまたもやバニーにしてやられるの巻］

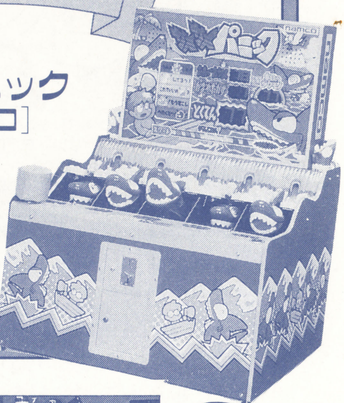
このページは本誌美人(?)ライター、バニー&プッチンが全国のイクゲー（プレイしているうちにイッちゃう=昇天するゲーム）を紹介していくコラムなのだ。

ある日、プッチンはバニーへの日頃の恨みをはらそうと、たまご帝国に来ていた。バニーに直接対決を挑めない弱気なプッチンが、たまご帝国に置いてある“叩き系„のエレメカ「サメサメパニック」でウサをはらしていたのだ。しかし、そんな彼女を遠くで見つめる邪悪な陰が…。

今月のイクゲーちん♡

サメサメパニック
［ナムコ］

人気エレメカ“退治シリーズ”の第3弾。襲いくる5匹のサメ（第1弾はワニ、第2弾はカニ）をハンマーで叩いて撃退するというもの。通信機能搭載で、最高8人まで同時プレイできる「サメサメパニック・グランプリ」も好評爆進中！　さぁ,キミもストレス解消にゲーセンに急げ！







▲気持ち良さそうにサメを撃退するプッチン。背後に潜む邪悪な空気にまだ気付いていない



◀まんまと標的バニーに見つかってしまったマヌケなプッチン。彼女の不幸はエンドレスなのだ





◀すさまじい音と共にハンマーを振り降ろし、サメを叩きまくるイカレポンチ女二匹。さて、勝負の行方は？

結果発表

▼バニー50点、プッチン32点。お約束と言わんばかりのバニーの圧勝!!



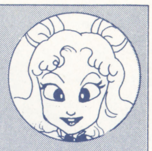
結果報告

バニー(以下:バ)　いやぁ、今回はスッキリしたわね。ハンマーでサメを叩くあの快感！　しびれるわ。
プッチン(以下:プ)　………。
バ　一人プレイ型もいいけど、やっぱり対戦型の方が楽しいわよね。今度はもっと複数でやりたいわ。
プ　………。
バ　(怒)あんた、さっきから何いじけてんのよ！　テレビじゃないんだから、黙ってふくれっ面してても、よい子の読者ちゃんたちには分からないでしょ!!　ちゃんと喋らないと、ムチで叩くわよ。
プ　………いじめっ子、オニババ、怪力女………。
バ　ブチ（頭の線が切れる音）ウルトラスーパー殺人ムチ攻撃ぃ～！



このページに応援のお便りちょーだいね。

バニー熊木



今回の「サメサメー」は“叩き系”エレメカの王道。わたしってコレ得意なのよね。一人プレイ型で“本日のツワモノ”として得点が表示されたことだって何度もあるんだから。われこそはと思うよい子の読者ちゃんがいたら、いつでも対戦してあげてよ。ホッホッホ…。

コメント

プッチン理子



何が悔しいって、何でひとりで楽しんでるときに、よりによってバニーが来るのよ。「サメサメー」は十分楽しかったけど、対戦型で負けるなんて屈辱だわ。こうなったら、日夜特訓してやる。もし、今度たまご帝国で「サメサメー」をしている私を見かけたら、応援してね。



イケイケボディカ VOL2

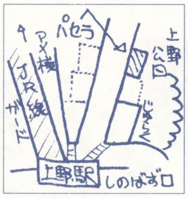




上野・パセラ

上野駅を降りてしのばず口を出て歩くこと5分、ビルの3階分全部をゲームのフロアにした巨大ゲーセン。大型筐体がたくさんあるよ！ TEL：(03) - 3832 - 8002

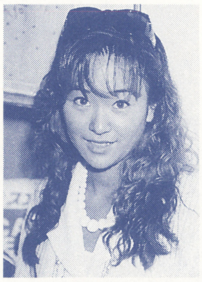
上野公園に面した道路ぞい。大きいぞ！



レポーターの二人

ちはる

19才。六本木を拠点に置くイケイケギャルで、ゲーセンも大っ好きらしい。



あきこ

19才。赤坂のディスコの顔で、そのスレンダーボディにパセラの店員もくらくら…？

B1F エレメカコーナー



カップルやグループにうけているひそかな人気ゲーム「エアホッケー」



ミニのタイトは動き回るとヒップラインがくっきり…



接戦の末、勝利を収めた二人

店員さんにエアホッケーで勝負を挑んだ二人。いやぁ、燃えちゃったねえ。二人共真剣になりすぎて、そんなにかがむとパンツが…お姐さん、ハラハラ！ しかし見事に勝利！ イケイケギャル強し!!



勝利の快感で調子に乗る二人…その位にしとけ

1F 大型筐体コーナー



話題のセガ新作「DESETTANK」。詳しくはユウII 9月号に乗っているよ

大型筐体がずらりと並んだ迫力のフロアを歩き回る二人。そこで目をつけたのは、最新カーゲーム「DESERTTANK」だ。
取材当日、このゲームはまだ設置されていなくてこの取材の為に急いで取り付けてくれたんだよ。パセラの店員さんてば、やっさしい！ （女のコのパワーだろうか？）説明もろくろく聞かずにやり始めたちはるクンは、その大迫力にびっくり。そのはしゃぎまくり様にしのぶはヒヤヒヤだったわ。



先に遊ばれてしまって悔しいらしい。

大迫力の画面に集中している。こわい。



2F ビデオゲームコーナー



今月号のクロスレビューでも紹介されているパズルの決定版

女のコにはさまれてるのに、あまりウレシクなさそーな2Fの店員さん。不感症かナ…？と思いきや、あとで他の男性店員とニヤニヤしていたのを、しのぶは見ちゃったぞ。

さて、話題のパズルゲーム、「イチダントアール」に挑戦する二人だがこの前作「タントアール」はちはるクンの大好きなゲーム。で、彼女ははっきり言って真剣そのもの。

シャイな店員さんは近づけなくなっちゃったくらい。

頭使うこのゲームにイヤ気が差したらしいあきこクンはもっぱらチャチを入れてるだけらしく、二人の間に不隠な空気が…（笑）

夢中になるのはいいけど、次の階の撮影時間を大幅に遅らせたちはるクン…





そろそろアキてきたらしいあきこクン

3F カジノゲームコーナー



カジノはお得意のあきこクンは、コインゲームに挑むが…



ゲーム機に八つあたりをしだした。やば…

コイン落としゲームをやり始めたはいいけど、落ちそで落ちないもどかしさに、ゆらし始めた二人！　店員さんは怒るし、こりゃあヤバイなと思ってたらあきこクンの「許して…♡」に店員さんもあっさり折れちゃった。



ギャルにしがみつかれ、でれまくる店員さんやっぱり女のコは強い！



つづく

わーい タロット占いコーナー

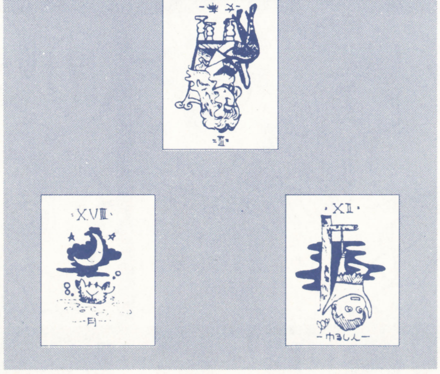


ユウⅡNO１人気ライターのスケルトン櫛渕氏がターゲット。今回は彼の恋愛運についてさくっと占っちゃおうかしら。注目度大!!

今回のスプレッドはせまいテーブル（誌上…？）でも対応出来る「トライアングルスプレッド」。スプレッドとは、占いの種類によって変わるカードの並べ方よ。前回読んでない悪い子はちゃんと憶えてね♡

①が現在、②が近い未来、③が結果。では、スケルトン櫛渕氏を占うわよ。…何か彼、連日の編集激務で死にそうね…。この上、恋愛なんて大丈夫なのかしら。

①のカード、現在。「月（ムーン）」がでてます。このカードは、心の中の闇を現し、人を信用できないとか嘘をつかれるのが恐いとか女性に対して不信感を持っている…という感じかな。うーん、女はウソつきだからねそれはそうかも。あ、又余計な事言っちゃう



私が嫌い。②は近未来で、カードは「吊し人（ザ・ハングドマン）」辛い事をたえねばならない…意味。ユウⅡの編集がますます激化する!?　笑えないわ…③は「女帝（エンプレス）」の逆。つまり結果は、しっかりすぎる程しっかりした女性の出現を待つしかナイらしい。でも編集者に待ってる、なんて余裕あるのかしら？　要は編集（ユウⅡ）やる限り縁がないって事かな。えーい若き編集者に女はいらん！…泣。



皆様、元気でやってますか？何か悩みがあればユウⅡ編集部へお手紙を…♡

観音助のお供2人の名前を大募集!! ナイスな名前を考えてくれた人には、↗





↘たまきの使用済下着をプレゼントしちゃうぞ!!

宛先は、編集部プチ観音係



作者はペンネームを使い始めました。応援してネ♡



人気ゲームのトップシークレットを暴け!!

ザ・ベスト エンディングセレクション

ガイアポリス
餓狼伝説・餓狼伝説SPECIAL
極上パロディウス
スティールガンナー2
スプラッターハウス
戦国エース
ダライアスII
ツイン・イーグルII
ナイトストライカー
ナイトスラッシャーズ
ネビュラスレイ
バーチャファイター
ファイターズヒストリーダイナマイト
マイケルジャクソンズムーンウォーカー
魔法大作戦
リーサルエンフォーサーズ
リーサルエンフォーサーズII
龍虎の拳2
ルー大柴&細川ふみえ早押しクイズ
グランドチャンピオン大会
ワールドヒーローズ2JET

STAFF　ゴモラ和田/チープ小野/ノーバス細井
SPECIAL THANKS TO　キョーワ　インターナショナル/メッセサンオーII



リーサルエンフォーサーズII ザ・ウェスタン

コナミ／1994年発表

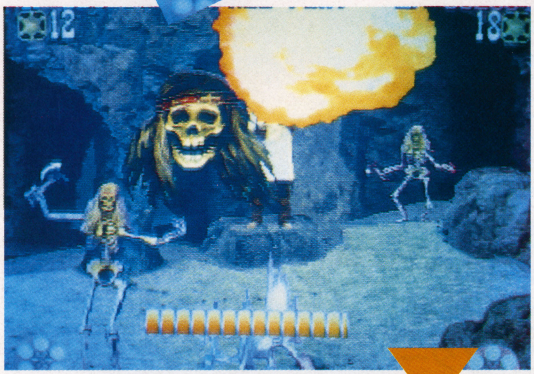


▲今回、ラストボスに選んだのは画面右下のステージボスだ。悪霊との対決とはまさにラストむけだ

ラストのボスはインディアンの怨霊か？

前作のＩが現代を舞台にしたのに対し、IIでは西部劇風の作品を作り上げた。今回も６つあるステージから好きなステージを選んで遊ぶ事ができる。結果、６ステージ目に選んだステージが最終ステージとなる。西部の町で暴れ回る無法者達を相手に拳銃だけをたよりに繰り広げられるガンファイト。数多くの敵を倒し、エンディングを見ることができるのか？

幽霊対拳銃の対決の行方は？





▶やっとのことで倒すとナント白骨へと変ってゆく。ボス自身、人間ではなかったのか？

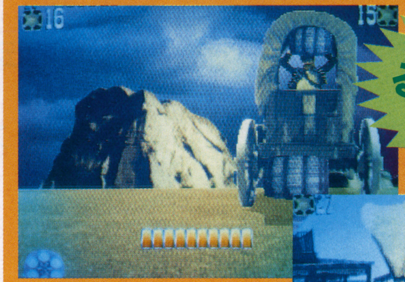
◀倒しても倒しても次々と土の中から、わきだしてくるのだ。気持ち悪いやつらめ!!



▲映画の１シーンのようなシブメのエンディング画面。次の闘いが始まるその時まで銃は眠りにつく…なんてナレーションが聞こえてきそう！

まだいるこんなボス・キャラ

立ちふさがる強力なボス・キャラ達!!



▲いったいあの馬車のスペースにどれだけのタルが入っているのかわからないくらいタルを投げてくるヤツ



▲三つの大砲からガンガン玉を打ちだしてくるヤツ。玉の補充はいったいだれがしているのか？　ナゾである



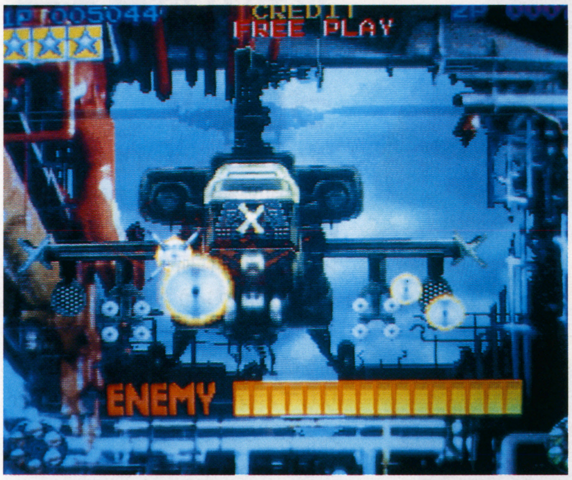
◀このボスは六人全員を一気に倒さなければならない。正確なねらいと早うちが要求される場面なのだ！



▲そして今回ラストボスに選んだキャラクター。土の中からガンガン悪霊を呼びだして襲いかからせてくる。いったいこの小さな地面に何体白骨が埋まってるんだか見当がつかないぐらい出る

リーサルエンフォーサーズ

コナミ／1992年発表



武装ヘリ対拳銃！

まるでアメリカのアクション映画のような、本格的ガンSTG。ゲーム中は敵が叫んだり、大迫力の武器をぶっ放したりとドキドキもの！ ラストには、武装ヘリコプター（必ずしもラストではないけどね）と一騎討ちまでしてしまうのだ!!

◀これが武装ヘリコプター君（仮名）だ！　こんなのと正面から戦いを挑むとは、アッパレいや、狂気の沙汰としか思えん！　とにかく、う〜て〜！

▶ナイトビジョンをたよりに敵を探す。しかし、こうも画面が見にくいと敵と背景の区別がつきにくい！　こういうときは、ひたすら、う〜て〜!!





▲ダンディーでイカス2人の記念写真(?)。それにしても2P側が女性だったとは…知らなかったッス!!

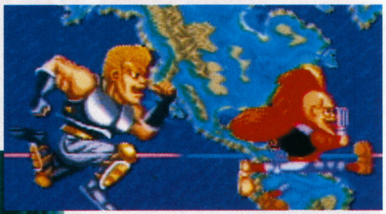
ワールドヒーローズ 2 JET

ADK／1994年発表

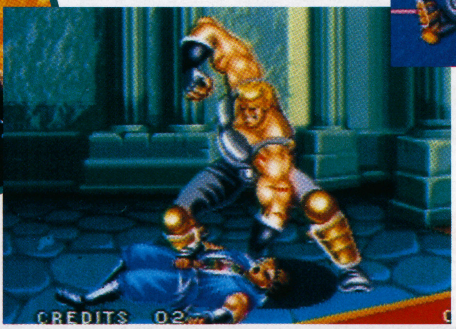


▲見よ！　これがゼウスの最後だ！　と思ったら、何やら意味ありげな言葉をのこす彼。もしかしたら、ジェットの続編ロケットのことなのか？（ウソです）

▶世界中を逃げ回るゼウスとジャック。あの屈強な体を持つゼウスまでもが、2等身キャラになってしまうとは…。でも結構カワイイね



▼とにかく、一撃が強すぎるゼウス。必殺技をまともにくらうと半分以上へることも…。体力をへらさずに勝つには、根性あるのみだ!!



走れ!　悪者君

ストーリー性のあるワーヒーシリーズ第3弾。ゼウスから2本目を取った時点での、のこり体力によってエンディングが変わる！　でも、ゼウスが強すぎてそれどころじゃありませ〜ん。



チープ小野の一押しエンディング

龍虎の拳 2・餓狼伝説・餓狼伝説スペシャル

エス・エヌ・ケイ／1991、1993、1994発表

ダークヒーローは不死身なのだ！

この世で最強の支配者を目指して、ひたすら努力する男、ギース・ハワード。いつも大事な所でジャマ物が現われて、あと一歩の所で失敗してしまう。結局は自分が悪いんだけど彼は決してその事に気づくことはないだろう。それに悪人はそんな小さな事を気にしちゃいけない。いつも前むきに努力していればきっといつかは支配者になれるさ。ビルから落ちても死なないその体力があればね。



◀若き日のギース。彼の悪人人生はこのころから始まったのだろうか?



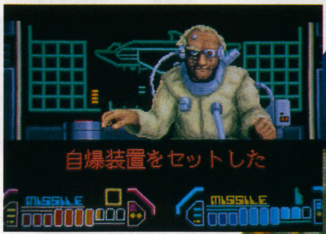
▶悪人には必ずついて回るお約束「挫折」。これではさすがに死んだと思ったが…



▲さらなる闘志を燃やしてここに復活！　前回よりもさらにパワーを増し、目標達成のその日まで、彼の涙ぐましい努力は続くのだ!!

スティールガンナー2

ナムコ／1990・91年発表



▲追いつめられたボスがついに観念したかと思ったら、何と自爆装置をセット。この場を急いで脱出



▶強力な火力と速い動きでこちらを苦しめてきたが、ここが正念場だ。全力でこの強敵を打ち倒すのだ!!

平和な世界を守るために闘いつづける!!

パワードスーツに身を包んだ警官が悪の犯罪組織を壊滅するために戦い続けるガンシューティング・アクション。画面に所せましと暴れまくる敵をガンガンうち倒しながら進む。その際、町のステージなどで町の備品を破壊すると市民から苦情が来たりしてお役所仕事を思わせる演出が笑える。ラストの敵は、これでもかと思うくらいしつこく強い!!

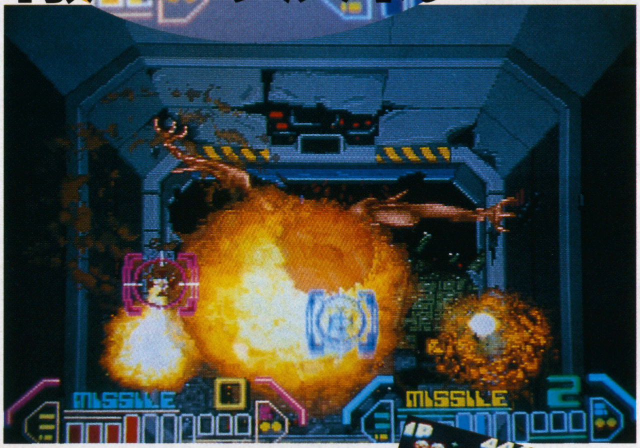


▲敵も倒し、無事に基地へ帰ってめでたし、めでたし。ちなみに敵と戦っていたのは両はじの二人

最強の敵との決戦だ!!



▲敵の基地から脱出しようとすると、倒したハズの敵が再び登場。装甲などがはがれてボロボロになっていながらもけっこう強いぞ!!



▶助けに来てくれた仲間と一緒にやっと脱出かと思ったらやっぱりヤツが襲ってくるのだ!! ここまで来たらもう、何も考えずにひたすら撃て!!



▲エンディングからの一コマ。最後ぐらいは…というワケで敵さんも、みんなでハイ、ポーズ

極上パロデウス

コナミ／1994年発表

過去の栄光を取り戻…した!?

コナミのゲームキャラが、一同に会した、パロディーシューティングゲーム。見るからに極彩色豊かな配色が、ハデハデって感じがする。出て来る敵もみな愉快だ!! そうなると、当然エンディングもハチャメチャだ。最終ボスを倒すと、タコの足がのっている宝箱を発見する。これが追い求めていた過去の栄光だ。その箱を開けると、中には「過去の栄光くん」がいるのだけれども…。



▶コイツが、スペシャルステージラストボスのメカペンギン「ペンタロウX」だ。倒せばはたしてエンディングはあるのだろうか？

▼やっとの思いで、手に入れた箱の中には、過去の栄光くんが…（なんじゃそれは）そして、破壊的な結末が訪れる!!





▶スペシャルステージをクリアーすると、この文字が出て来る。しかし、これだけなんて、なんかさびしい気も…

バーチャファイター

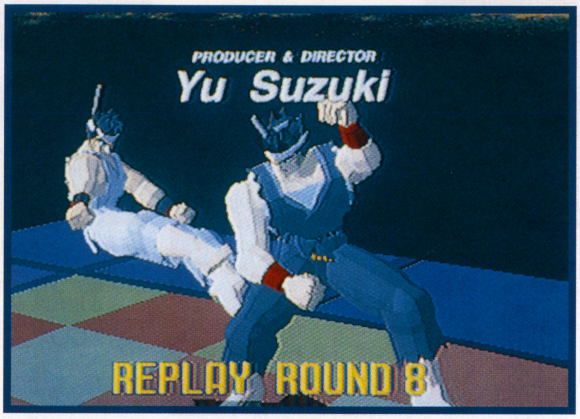
セガ／1993年発表

角張った顔がス・テ・キ!!



ポリゴンを使って今までの対戦格闘ゲームとはまったく違った画面表現に成功。８人のキャラ達の人間の動きに近いなめらかな動作に注目。ラストは、ボーナスステージでのデュラルとの対決!!

▲８人のキャラを倒せば最後の敵「デュラル」の登場。８人すべてのキャラの技を持った強敵。油断していると色々なキャラの投げ技で攻撃してくる

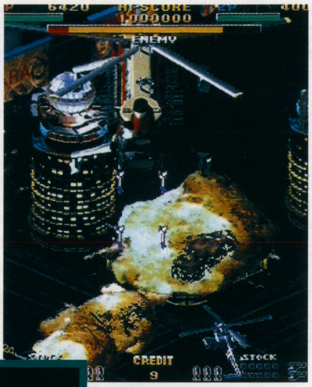


▶デュラルとの対戦はボーナスステージなのでエンディングに直接関係はない。勝っても負けてもエンディングは見れる。ゴーカイな技で勝って、エンディングを楽しもう

ツインイーグルII

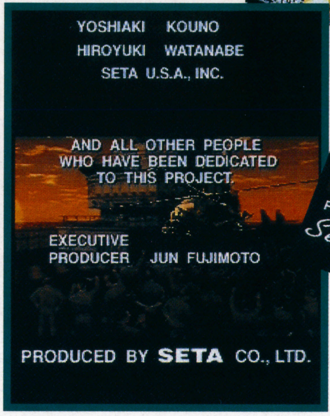
セタ／1994年発表

ヘリには夕日がよく似合う



◀こいつがラスボスだ！ 凶悪な攻撃パターンを多数持ち、その巨体にふさわしい耐久力を持つ。まさに最凶!!

まるで実際の戦争のように、リアルでハデなグラフィックが最高にイカス！ ラスボスを倒すと、夕日を背に母艦へと帰っていく美しいビジュアルが流れる。最後の最後まで美しいグラフィックに感動



▶たくさんの仲間に迎えられながら着艦!! 夕日を背にしたヘリコプターの勇姿は何べん見ても絵になるぜ!!



▲「See you again…」の文字と共に現れる開発チームの方々。こんなに美しく、気持のイイ、ゲームを造ってくれた人達に感謝するのだぁ!!

ナイトストライカー

タイトー／1989年発表

渋すぎる!…男のロマン!!



カッチョイイ音楽にのって、闇夜を高速で駆け抜ける！ ダライアスの様なコースセレクト方式で、エンディングは全７種類！ 美しい夜景と、渋いエンディングは、一見の価値ありといえよう!!

▲ラストの面は選択した面によって自機が変わる。この面では人型ロボットに変形するパターン。他にも、バイクで進む面や、味方が付いたりと演出多彩



▶全７種類あるエンディングの一つ。美しい夜景と、華やかな花火をバックに恋人を救出！ スタッフロールが流れながら、徐々に画面がフェード・アウトする…。渋いぜ！



ノーバス細井の一押しエンディング
スプラッターハウス

ナムコ／1988年発表

マスクの下に哀愁が漂う…



中盤に、恋人同志で戦うところがある。エンディングの悲しい曲を聞いてると、そのことが思い出されてくる。結末はハッピーエンドとは言えないけど、心にじ～んとくる。

▲仮面にとりついていた悪霊が、姿を現わした。悲痛の叫びが聞こえそう



▲恋人の姿が、だんだん怪物になって行く！ 中盤のクライマックスといったところだ。これがあるから、いいんだよな



▲最後に仮面が飛び散っているところだ。やっと仮面の魔から逃れられたのだが、恋人も失って彼は、これからどこに行こうとするのか？

魔法大作戦

エイティング／1993年発表

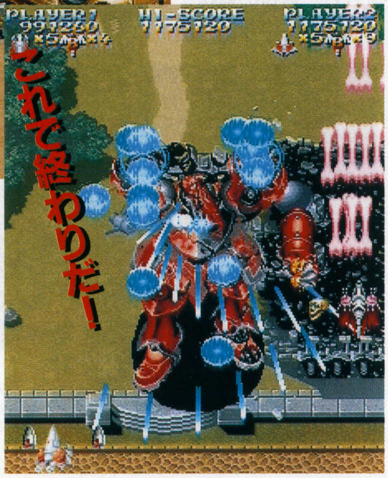




ラストの演出は天下一品!!

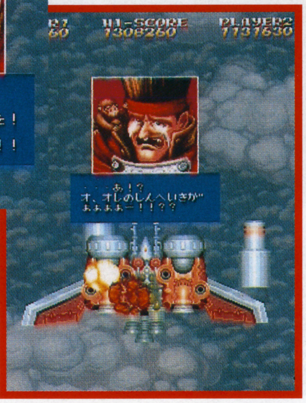
攻撃能力の違う４人のキャラクターから選ぶことができるハデハデシューティング。２人用も可能で、面クリア時にでるメッセージは、キャラクターの組み合わせによって違う。当然、キャラクターによってエンディングも違い、ラストの盛り上がりは期待を裏切らない程凝っているゾ！　実はこのゲーム、２周目をクリアーすると真のエンディングが見れるのだ!!　といってもスタッフの名前が画面いっぱいにドーンとでるだけなんだけどネ…。

▲手付きがミョーにカワイイ彼。写真ではおとなしいが、実際は、３つの目から順番に極太レーザーを撃ってくるわ、そのバカでかい手で自機を殴り没そうとするわで、結構いやらしい敵だったりする



▶ふ〜。やっと平和が戻った…と思ったのも束の間、あのシツコイくらいジャマにしに来た奴が、最後の闘いを挑んできた！　しかも、奴の手にはお姫様が!!　でも、気にせずボコボコにしちゃう彼等…





▲▶平和を取り戻した事により賞金を手に入れたガイン。何を血迷ったか、ゴッツイ装備に全額注ぎ込み最強気分を満喫。だが、おごれる者は久しからず…あわれ機体はバラバラになってしまうのでした



▲有名になることが目的だったチッタちゃん。とりあえず目的は果たしたので、（!?）村に帰ることに…。お土産にでも、と思って買ってきたのは…なんと超巨大な飛空艇!!　村のみんなは大騒ぎだ!!

マイケルジャクソンズムーンウォーカー

セガ／1990年発表

ラストに見せる!
華麗なムーンウォーク!!

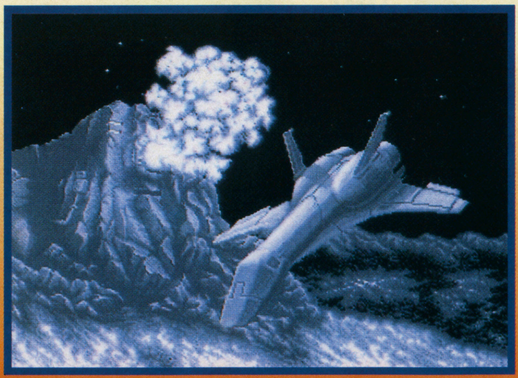


▶マイケルのおたけびが敵を威嚇!!「PAO!」

あのマイケル・ジャクソンが、ロボットになったり、踊ったりしながら、子供を助けるACT。意外と知られていないが、彼は悪どい計画を目論むMr. BIGという男を倒し、子供達を全員救出する、というのが目的だったのだ。



▲「う〜わぁ〜」とでも言ってるような彼。ちなみに彼こそ今回の誘拐事件（?）の首謀者なのです。名前はMr．BIGってゆーの。知ってた?



▶さすがマイケル！　飛行機に変身して、脱出しちゃうなんて!!　でも、最初から飛行機に変身してた方が早かったような気もする。ねえ、マイケル?

ガイアポリス～黄金鷹の剣～

コナミ／1993年発表

美麗グラフィックに感動!!

アーケードゲームに本格的RPGとして登場して話題を呼んだ作品。しっかりしたストーリーとキレイなグラフィックが印象的。ラストボスとの対決はファンタジーらしくドラゴンとの対決が待つ!!



◀見よ!!　このラストボスの巨大さを。空は飛ぶは火はふくは、体力はあるわ…とにかく強いぞ!!



▶すべて戦いが終って次は荒れた世界をもとに戻す、さらなる戦いが彼らには待っているのだ



▲エンディングより１シーン。パスワードを紙に記入したまではよかったけど、その紙をよく失くしたモンだ。みんなもそうでしょ?

戦国エース

彩京／1993年発表



◀最終ボス「ジンラ王」を倒せばエンディングだ!! とり逃がすな!!

ほとんどお笑いのマルチエンディング!

戦国時代を舞台とした、ちょっと変ってるシューティングゲーム。６人の内から、好きな奴を選ぶことが出来る。エンディングも、全23種類あってそれを全部紹介!!

1プレイでエンディングを向えた場合


▲アイン（以下ア）チーズバーガーですわよ


▲犬王丸（以下犬）やっぱり犬は犬だったとさ


▲源内（以下源）良いことをしたら気分がいい


▲こより（以下こ）ほうびは、有り金全部!!


▲ジェーン（以下ジ）殿の為に死ねて幸せです


▲天外和上（以下天）世界はわしのもんじゃ!!

2プレイでエンディングを向えた場合


▲源&こ　巫女さんが賞金全部持ってったぞ


▲ア&こ　世の中やっぱりカネよね〜感激!!


▲ジ&天　あたしはもう、あなたのものよ♡


▲源&ジ　はにゃ〜っ!!　だまされたわ!!

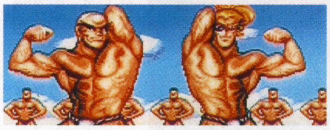

▲犬&天　これで天下太平じゃのぉ！ワン！

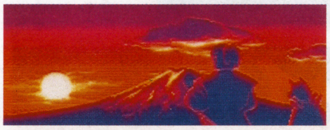

▲こ&天　神仏合体、あわれ、こよりの運命は


▲源&天　あなた達より、蘭丸さまがいいの


▲ア&源　そ、そんな馬鹿なことあるか〜!!


▲犬&源　脱出、お見事でしたよ"源内先生"


▲ア&天　２人は破竹の勢いで諸国を席巻!!


▲ア&犬　犬王丸は何回「ワン」と言ったか


▲ア&ジ　俺は旅に出るが、お前はどうする


▲こ&ジ　私もお姉様が大好き!!　スキー♡


▲犬&ジ　犬王丸は、尻に敷かれて暮らした


▲犬&こ　うわあ！　ハンサム!! 結婚して〜♡

バッドエンディングは、２種類あるぞ


▲巨大たぬきに、世間はこんな有様にされた


▲ジンラ王を逃がしたので、邪教のパラダイスだ

本当のエンディング？



▶２周目の最終ボスを倒すと、いきなりこの画面に変わる



ゴモラ和田の一押しエンディング

ダライアスII

タイトー／1989年発表

ダライアスIIIは一体全体どこへいったの!?

激ムズSTGと誉れたかいダラIIの真のエンディングがコレだ!!　知ってる人は結構少ないと思うゾ！　というのも、ただでさえ難しいゲームなのに、１コインクリアなんてキツすぎ！　さらに、ノーミスだとメッセージがでるのだ!!





▲真のエンディングを見るためには、１コインでXゾーンをクリアーしなければならない！　まぁ、ゴモラ様にかかればイチコロさ！（実は1回失敗してる！）

◀これが真のエンディングだ!!　写真では見づらいかもしれんが、そこにはハッキリと「来年はダライアスIII」と書いてある!!　いつになったら発表されるの？

ナイトスラッシャーズ

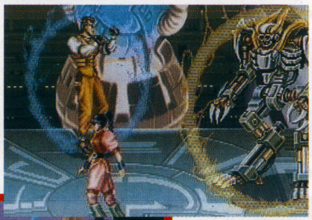
データイースト／1993年発表

グチャグチャの中を進め!!

ナイトスラッシャーズの三人組が、襲いかかるゾンビ達を倒しながら進むホラー・アクション。敵のゾンビを倒した時の音が実に気持ちが悪い。全編を通してグチャグチャ、ドロドロの世界を作りだしたラストボスは、まさに最強の名にふさわしい強敵だぞ!!



◀それがナイトスラッシャーズの仕事であり使命なのだ!!



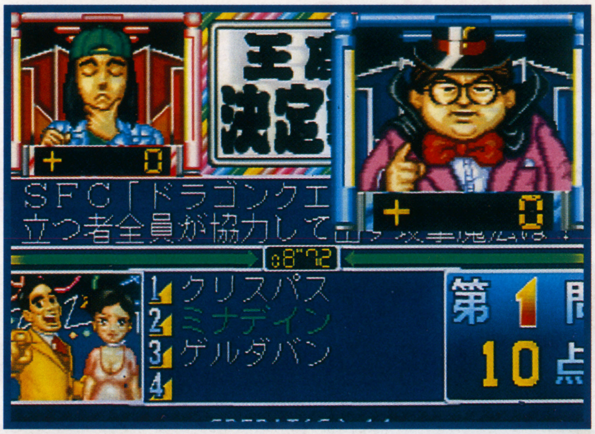


▲ラストのボスはゾンビ系ではなくロボット。今まで使ったワザのすべてを使って、悪の根源を倒せ。最後の敵だけあって強いぞ!!

◀すべての闘いを終えて、三人は自分のもとの生活へと帰っていく。まさに正義の味方っぽい別れ方だ。かっこよすぎるぞ!!

ルー大柴&細川ふみえ早押しクイズグランドチャンピオン大会

ジャレコ／1994年発表



◀こいつが謎のクイズ王だぁ!! どこかで見たことある様な顔だぁ!! ボタンを押すのがメチャ速だぁ!! 負けてもコンティニューできないから一発勝負だぁ!! ガンバルのだぁ!!

謎のクイズ王に挑戦!!

あのルー大柴と、ふーみんが司会役を務める、早押しクイズ第２弾！ ５週連続優勝つまり１コインでクリアーすると、どこかで見たような、クイズ王が登場！ 勝負は10P（ポイント）先取、コンティニュー不可!



▲クイズ大会には優勝したものの、新入生の歓迎クイズ大会で新入生に負けてしまうチャンピオン様。今度は町内クイズ大会に参加するとか（うそ）

ネビュラスレイ

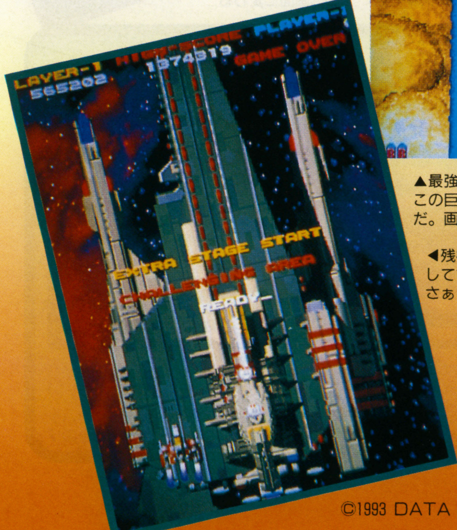
ナムコ／1994年発表

終結が新たなる闘いへと導く!!

計算されたグラフィックが美しい縦スクロールSTG。ゲーム自体はそれほどまでにハデではないが、プレイした誰もが、さすがはナムコと声を上げる程のデキ！ エンディングも硬派で、その後には超激ムズのエキストラステージが待ってるゾ!!



▲最強にして最後のボスがコイツだ！ この巨大なボスがグリグリ回りだすのだ。画面に見とれて、死ぬこと数回…



◀残機は全部ボーナス点になる。そしてすぐにエキストラステージへ！ さぁ！ 残機０でどこまで行ける？

ファイターズヒストリーダイナマイト

データイースト／1994年発表



▼全キャラクターが、２等身で勢揃い!! ちょっと（だいぶ）カッコーが普段と違うけど、かわいいから許るしちゃう

◀もう有名になった最終ボス、牛である。見た人はいっぱいいるかもしれないが、実際に闘った人は、そんなにいないだろう。コイツを倒してこそ本物だ



ダイナマイト魂爆発!!

このゲームのエンディングは、各キャラクターによってそれぞれ違う。中でも溝口が最高だ!! なんてったって、次の使命を伝えに来た、中国風のおっちゃんが、どこかで見たことあるような顔なんだ。



▶これが噂のエンディングの１場面だ!! 闘いが終ったのに、また他の場所へと…

話題騒然

激辛批評が大好評のACGクロスレビュー。今月よりカラーになって、しかも1P増！　今月も話題の最新作品を一刀両断だぁ！

ACG CROSS REVIEW

[アーケード・ゲーム・クロスレビュー]

超激辛の総合評価基準がこれだ	A	数年後、ゲーム史上に残る名作と呼ばれるであろう作品！	B	高水準を保っている作品。プレイしても絶対損はしない！
C 可もなく不可もない。煮詰めればもっと良くなったかも！	D	全体的に作りのアラが目立つザツな作品。再考を要する！	E	ゲーム制作というものを、根本的な部分から考え直して！

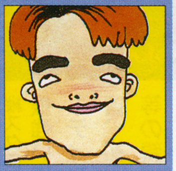
今月の出走ライター

スケルトン櫛渕



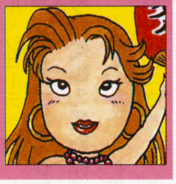
理論派で知られる彼。いついかなる時も冷静沈着であり、厳しい批評眼を持つ。しかし、そのゲームの腕前はとても他人に見せれるものではない…。

ジャイブ黒田



今になって対戦格闘ゲームにハマッている遅咲き（?）ゲーマー。コマンド入力法を必死になって覚えようとする姿は、いじらしいものがある。

しのぶ姐さん



イラストよりも実物の方がもっと派手。ゲーセンではもっぱら体感ゲーム専門。なにかにつけ、「感じる」ゲームが好きな大人の女性である…?

今月のACG

痛快GANGAN行進曲	ソニックウイングス2	グレート1000マイル・ラリー
雷電DX	ロイヤルランブル	アタック・オブ・ザ・ゾルギア
GUNDAM EX REVUE	イチダントアール	へべれけのぽぷーん

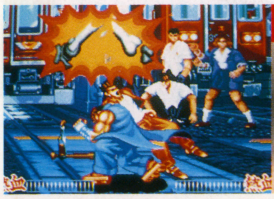
痛快GANGAN行進曲



超個性的キャラが戦うお祭りバトル

©SNK／ADK
対戦格闘

ADK節炸裂の対戦格闘ゲーム。ひと味違ったキャラと、ガンガン決る派手な必殺技がとにかく楽しい。奥行きがあるためスティックの上下はキャラの移動になっている。ジャンプはボタン操作で行う。



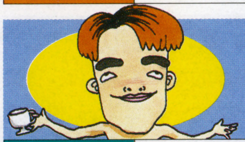
総合評価 **B**



面白さ	8／10
画像	8／10
サウンド	8／10

新しいものを創ろうとしている姿勢が感じられ良い

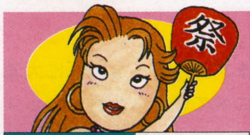
最近の格闘ゲームはスティックジャンプが主流だが、何か理由があってそうなっているのではなく、某人気格闘ゲームがそうだからという安易なものも多い。このゲームはボタンジャンプになっている。どちらがいいというのではなく、ゲームを創る時のスタンスの違いだろう。このゲームの場合、新しいものを創ろうという姿勢がある。投げ技が出しにくいのは難だが、絶対にプレイすべきゲームだ！



面白さ	8／10
画像	8／10
サウンド	8／10

個性的なキャラでガンガン攻めて、ガンガン決めろ

フィールドに奥行きがあるせいで、動ける場所が妙に広く感じるんだよね。これって必殺技の空振りが多くなって（ジャイブが下手なせい?）やりづらいんだ。あと、ジャンプがボタンっていうのも、ジャイブにはちょっと…。でも、基本的には、ガンガン攻めれば、攻めるほど有利に闘える気持ちいいゲームだぞ。このゲームで待ちに徹する事なんて出来ないのだ。各キャラも個性的で面白いぞ。



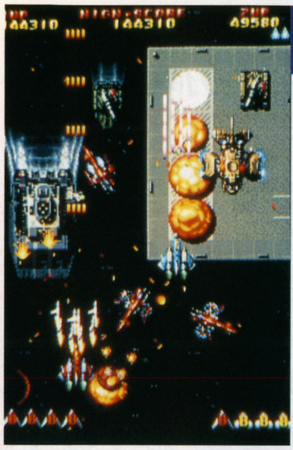
面白さ	7／10
画像	8／10
サウンド	8／10

格闘ゲームファン必見！　迫力の技の数々が楽しい

ムキムキの男性格闘家はもちろん女子高生から子供までキャラクターが選択できるのがおもしろい。
操作の仕方もわりとやさしく出来ているから、格闘ものが苦手な私でもなんとかプレイできたわ。
ビジュアルもキレイだし、サウンドも迫力あって（ディスコほどじゃないけど…）楽しめるしね。
そして、やるならやっぱり2人プレイよね。とにかく技が派手だから対戦は絶対燃えるはずよ！

雷電DX

シューティングの王道、雷電最新作





©セイブ開発
縦スクロール・シューティング

根強いファンを持つ縦スクロール・シューティング、雷電の最新作。今作より練習、初級、上級の3モードに分割される等の親切設計が施された。もちろん上級は前作同様、ハードな内容になっている。

総合評価

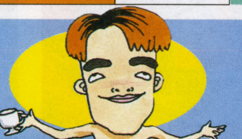




面白さ	6／10
画　像	8／10
サウンド	7／10

練習コースも追加の親切設計シューティングゲーム

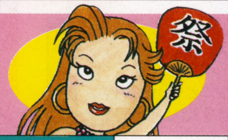
最初に宣言しておこう。私はSHTゲームが苦手だ。そして、雷電シリーズは難しい。おのずとゲーセンでプレイするのも他のゲームになる。しかし、DXには練習コースがあるので、自分にもなんとかなるのでは？（ならんかも）と思わせ、やる気が起きる！　でも使える武器がある程度決っているし、シリーズをやっている人の暗黙の了解みたいなものがあるので、予備知識がないとつらい。



面白さ	6／10
画　像	7／10
サウンド	6／10

目の前の敵を壊して、壊して、壊しまくれ〜!!

撃墜した敵機が壊れながら海に落下し、その波紋が海上に広がる等の細かな演出がシューティング通に好評だった雷電シリーズの最新作。練習モードが追加されたので、初めて遊ぶという人はまずはこれから。でないともともと難易度が高いこのゲーム、アッという間に終ってしまうはず。キャラクターなんか登場しない硬派なSHTなので、ジャイブにはちょっぴり手強いゲームですぅ。



面白さ	7／10
画　像	9／10
サウンド	8／10

次々と変化を繰り返す迫力のパワーアップが魅力！

私、ヘタなくせにシューティングって大好きなのよね。だから、このゲームの前作もけっこうやってたのよ。

敵機がこれでもかとばかり射ってくるタマをよけながら、アイテムをとってどんどんパワーアップしていくのが面白い。変化するレーザーもきれい。しかし、えらーく難易度が高い！　ただでさえ下手なしのぶは、1面もクリアできなかった…（ライター失格）。

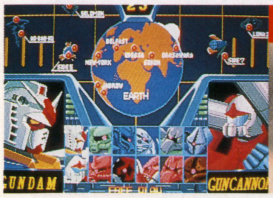
GUNDAM EX REVUE



異色対戦格闘再び　ロボマニア号泣！

©バンプレスト
対戦格闘

アニメ史上に残る名作「機動戦士ガンダム」を題材にしたユニークな対戦格闘の第2弾。ニューキャラクターの追加、イージーコンソールの採用の他、最終ボスも本作用にデザインされたオリジナルだ。



総合評価

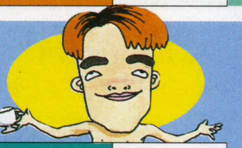




面白さ	7／10
画　像	7／10
サウンド	10／10

「パロディ」として割り切った創りが良い！

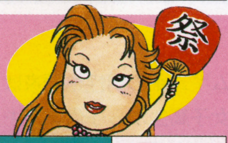
モビルスーツに何ができるか？ではなく、何をさせたら面白いのか？　を考えて作ったというだけあってコミカルなゲームとなっている。パロディとして割り切った所に好感がもてる。なかでもガンダムがビームライフルを撃つ時に、「墜ちろ！」とアムロの声でちゃんと言うのは秀逸。サウンドの10点は音声を含めた点数。イージーコンソールは個人的には好きだが、技が読まれるので消せた方が◎？



面白さ	6／10
画　像	7／10
サウンド	8／10

憧れのモビルスーツを操れるなんて、もうドキドキ

基本的なシステムは、従来の対戦格闘ゲームと同じ。操作感も悪くないし、コマンド入力もさほど難しくないので、他の格闘ゲームをやり込んでいる人なら、すんなり遊べるんじゃないかな。でも、やっぱりこのゲームは、ガンダムファンの人に遊んでもらいたい。懐かしのモビルスーツが自分の手で操れるだけで熱くなれるはず。ただ、他の格闘ゲームを追い越すには少しインパクトに欠けるかな。



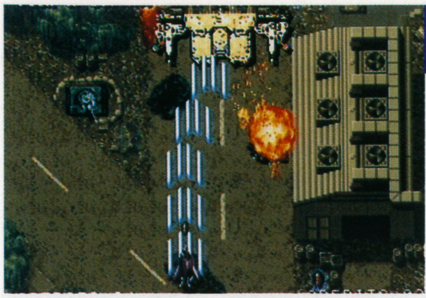
面白さ	8／10
画　像	10／10
サウンド	8／10

昔、誰しも夢中になったガンダムが今、再び！

まず、キレイな画面に大満足。アニメで魅せられたモビルスーツのカッコイイ戦いがそのまま、体験できちゃうのよ。

格闘ものが苦手なしのぶでも、この大迫力に思わず大騒ぎでレバーをがっつんがっつんやっちゃったもんね！　このゲームのもうひとつの魅力は各モビルスーツのパイロット達の声が聞ける事。アニメでおなじみの声優さんがちゃんとアフレコしてて、サイコーよ！

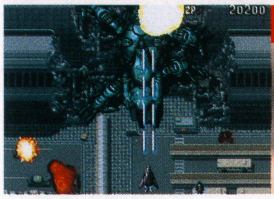
ソニックウイングス2



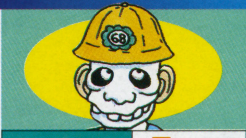
ネオジオで復活！奇妙なキャラ健在

©ビデオ システム
縦スクロール・シューティング

キャラクターの個性、奇妙さは、そのまま受け継がれている。一番大きな変更点はネオジオ対応という事で、横画面になったこと。縦スクロールの横画面だが、それほど大きな違和感は感じない。



総合評価 C

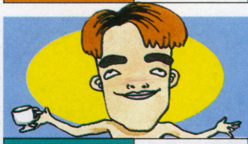


面白さ	5／10
画像	5／10
サウンド	5／10

ストーリーとキャラの個性を楽しめるシューティング

確かにMVSの横画面を逆手に取った様な画面の使い方には敬意を表する。2人でやっていると本当に横画面がうまく使われていると感じる。前作からのストーリー性も受け継がれているし、他の国の機体とでも協力プレイできるのもいい。

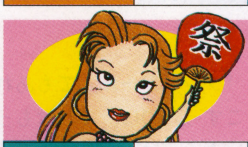
しかし、弾の数がちと多すぎる様な気がする。小生がヘタッピなのかもしれんが、処理落ちする程出す必要はないのでは？



面白さ	7／10
画像	7／10
サウンド	7／10

好きなキャラクターで、好きな様に暴れるのだぁ！

プレイしてみる前、縦スクロールなのに横画面というのが気になるかな、なんて思ってたけどこれが全然気にならない。そんなに難易度も高くないので、ジャイブみたいにシューティングが苦手な人でも充分楽しめるぞ。全部で8人いるキャラクターもうまく、個性付けされてて感情移入しやすかったしね。あと、パワーアップとボスキャラがもう少し派手だったら、もっと熱くなれたかなぁ。



面白さ	6／10
画像	6／10
サウンド	6／10

かわいいキャラクター満載の続編シューティング！

パイロット達の個性が明確にされているので、通常のシューティングよりは感情移入しやすいはずよ。私のお気に入りは関西弁がカワイイ“天才イルカ”のホワイティー。あのとぼけた感じがいいのよねぇ。弾が多い時の処理落ちが気になってしょうがないけど、内容の方は比較的簡単で、初心者向きっていう感じね。

雷電が「硬」ならこのゲームは「軟」ていう感じかしら。

ロイヤルランブル



ボーナス制導入で長く楽しめるか？



©データイースト
ピンボール
アメリカで一番メジャーなプロレス団体WWFを題材にしたピンボールゲーム。フィールドの右上にミニフリッパーが2つ用意されていて、ミニプレイフィールドになっているというのが大きな特徴。

総合評価 D

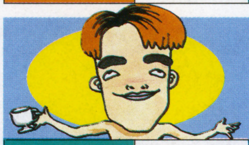


面白さ	5／10
デザイン	5／10
サウンド	6／10

奥深いピンボールを楽しむためにはどうすれば？

ピンボールは魅力的だ。電気仕掛けのものにはない偶然性があるし、何より画面の中にあるのではなく、そこに存在するという（あたりまえか）リアリティがある。

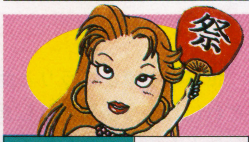
だが、小生の日常はピンボールと無縁なので、突然ピンボールをやってもよくわからん。このピンボールもうまくやれば、マルチボールやミニプレイフィールドなどで楽しめる様だが、初心者に対する歩みよりが何かほしいとこだ。



面白さ	4／10
デザイン	5／10
サウンド	4／10

アメリカンプロレスの雰囲気をピンボールで味わえ

ピンボールって簡単そうに見えて難しいよね。ジャイブなんか、すぐ終っちゃったよ。ロイヤルランブルとはアメリカのプロレス団体、WWFで行なわれている時間差バトルロイヤルの事。プロレスファンのジャイブとしては、意気込んで挑んだけど、あえなく完敗。このゲームの醍醐味に触れる前に終ったっていう感じ。他のピンボールと比較して、これだっ！ っていうインパクトが薄いかな…。



面白さ	5／10
デザイン	5／10
サウンド	5／10

シンプルだけどナメてかかると悔しい思いをする！

種類の多いピンボールだけど、どこのゲームセンターにもあるっていうもんじゃなくなっちゃったわよね。昔はたくさんあったのに。

このゲームは1コインでボールが2個。少ない！ っておもったけど、あちこちにボーナスコーナーが設けてあって、そこにボールを導くとボールがもう1～3個出てくるというお特なピンボールなの。これだと1コインでもかなり長い時間楽しめるんじゃないかな。

ACG CROSS REVIEW



ユニークなゲームが盛りだくさん！

©セガ
パズル&アクション

前作の『タントアール』よりもさらに、ユニークなミニゲームがいっぱい詰まったお得（?）なバラエティゲーム。単純で簡単な操作なものばかりなので、プレイヤーを選ぶという事がない。



総合評価 B

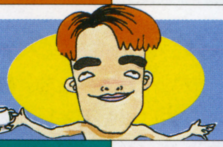
イチダントアール



面白さ	7／10
画像	5／10
サウンド	5／10

1つのゲームでいろいろ楽しめるのがお得で良い！

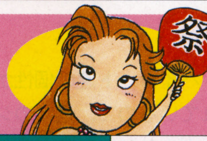
やたら難しい格闘ゲームやシューティングゲームが氾濫する中で最近出始めたのが、クイズゲームをはじめとして、肩に力を入れずに楽しめるゲーム。これもその中のひとつで色々なミニゲームがあるとこがミソ。前作と比べてもミニゲームの数が増えているし、レバーを回転させて鉛筆を削る等、内容もよりユニーク。１人でやるより２人でやった方が100倍くらい（個人差あり）楽しいぞ！



面白さ	8／10
画像	6／10
サウンド	6／10

イカスゲームが盛りだくさん。何か得した気分だぞ

とにかくミニゲームの数の多さにはビックリ！　単純だけど、妙に熱くなるものばかり揃ってるぞ。どのゲームも冷静にやれば簡単なんだけど、どうしても動揺して、パニックになっちゃうんだよね。バリバリのゲーマーには物足りないかもしれないけど、ゲーム初心者や女の子には、遊びやすいゲームだと思うよ。何といっても１コインで色々なゲームが楽しめるところがお得なのよねーん。



面白さ	10／10
画像	8／10
サウンド	7／10

さらにパワーアップした異色のパズル。頭使うよ〜

『タントアール』でもあれだけてこずったのに、これはもっとすごいよ！　はっきり言って、ゲームセンターで暴れたくなってしまったわ。でも、やればやるほどハマッていってしまうのよね、パズルゲーム部隊のしのぶとしては。おなじみの絵合せや、最後に消えた地点を探す反射神経のいるパズルと、難問が次々に出てくる様は、まさにパズルゲームの玉手箱っていった感じなのよね。



往年の名車が大自然の中を突っ走る！

©カネコ
レーシングゲーム

ミッレミリアを題材にしたクラシックカー・レースゲーム。レビューでプレイしたのはハンドルバージョンだが、スティックバージョンがメインになるかも。AXボード使用第２弾の作品。



総合評価 C

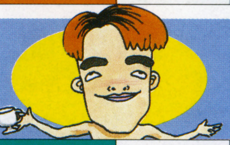
グレート1000マイル・ラリー



面白さ	4／10
画像	6／10
サウンド	5／10

レーシングゲームとアクションが合体したぞ！

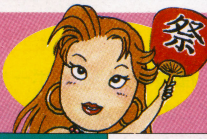
車の種類にかかわらず、性能は変らない。細かなディティールを楽しむというより、ハンドルをブンまわすアクションゲームといった感じで楽しむのがいいのでは？　当然慣れれば、ドリフトをかましながらカーブを曲れるようになるので、それなりに楽しいかも。そしてクラシックカー好きの人にはたまらないゲームとなるだろう。欲を言わせてもらえば、複数対戦が可能であればもっと良かった。



面白さ	8／10
画像	8／10
サウンド	5／10

レーシングゲームに新風を巻き起こせるか!?

やれＦ１だ、ストックカーだと大騒ぎしてるけど、このゲームに出てくるのは歴史に残る旧車ばかり。こんなレースゲームもいいよね。個性的な車と描き込まれた背景を見てると、レースゲームっていうのを忘れてジッと見つめちゃったよ。ジャイブは好きだな。ただ難点を言えばスピード感があまり感じられない事。これを除けば、最近にしては珍しいくらいシンプルなゲームだけどこれもまた良し。



面白さ	8／10
画像	7／10
サウンド	8／10

豪快なハンドルさばきでドリフトを決めまくれ〜！

世界の名車がズラリと並んで、どれにしようか目移りしまくり。私なんか車の事くわしくないから「これなんかよさそう」くらいで決めちゃうけど、好きな人はきっとたまらないでしょうね。コースは町の中、草原と色々あってどれも好きに選択できるのよ。私は難しいと感じたけど、カーブの手前で表示される矢印と思い切りまわせるハンドルとでレースゲーム・マニアも納得できるかも？



ナムコの技術力が結集した一大作品

©ナムコ
シューティング

大画面プロジェクターを使用し、6人まで同時にプレイできるシアター6。その対応ソフト第2弾。グラフィックが向上したのはもちろんのこと、演出面の部分も強化され、ストーリーの分岐もある。



総合評価 A

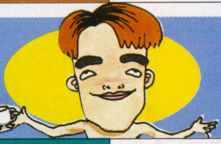
アタック・オブ・ザ・ゾルギア



面白さ	10／10
画像	10／10
サウンド	10／10

ゲーセンでテーマパーク気分が味わいたい人に！

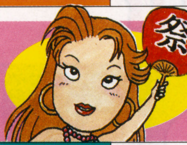
前作『プロジェクト・ドラグーン』と比べると格段の進歩が見られ、納得のいくデキになっている。やはり、ナムコの技術力はあなどれない。CGの描き込みもより緻密になっているし、エリアを終了すると分岐が用意されている場所があり、一度クリアしてももう一度やってみたくなる。でも、本当に特筆すべきなのは演出面。途中で画面中にインポーズされる状況データが雰囲気を盛り上げている。



面白さ	8／10
画像	10／10
サウンド	10／10

大迫力にビックリ！　気分はもう宇宙パイロット！

ゲームセンターでこんなにスゴイゲームが遊べるとは、いやはや驚いてしまった。薄暗いシアターシックス内に入っただけで、興奮する事間違いなし。グラフィック、サウンド、演出ともに文句のつけどころの無いスゴイゲームなんだ。けど、あえてジャイブは文句をつけちゃう。何と言うか今ひとつ破壊感に欠けるんだよね。自分で倒した感触があまり伝わらない。ゲーセンより遊園地向きかな。



面白さ	10／10
画像	10／10
サウンド	10／10

画面いっぱいに迫り来る未知の敵にドキドキ！

最近の大型筐体に類を見ない、迫力もんのゲームだと思うわ〜。まるでディズニーランドの「スターツアーズ」みたいに、どんどん宇宙空間を進んでいって、色々な宇宙生物と戦うの。

サウンドも耳をつんざくほどの大迫力だし、体感もすごいし、アーケードっていうより、アトラクションのような感覚。300円というプレイ料金も高く感じないわ。一度プレイすると絶対病みつきよ。



パズルもへべれけ必殺技が決め手！

©サンソフト
パズル

サンソフトの看板キャラクター、へべれけを使った対戦型アクションパズル。いわゆる落ちもの。キャラクターを選んで対戦するのだが、各キャラクターは必殺技を持っていて、条件があえば使える。



総合評価 C

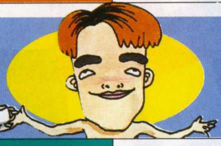
へべれけのぽぷーん



面白さ	5／10
画像	5／10
サウンド	5／10

へべれけはすばらしいユニークなキャラだ

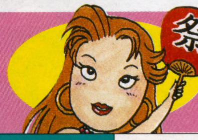
小生はどうもこの手のゲームに熱くなれないタチなので、そのつもりで読んでほしい。まず「へべれけ」というキャラクターのユニークな魅力は素晴らしい。そのへべれけと仲間達が画面に登場して、技を出し合うのもいい。しかし、どうも対戦しているうちに、いつの間にか負けているというのが多い気がする。そのへんをつめれば、もっと面白くなったかも。とにかくやるんだったら対戦がオススメ。



面白さ	8／10
画像	7／10
サウンド	7／10

ぽぷーんが落ちて来る…。もうほとんど病みつき！

キャラクター性重視の落ちものパズルゲームといった感じ。必殺技など、敵におじゃまキャラを落とすパターンがいくつもあるのは面白いと思う。連鎖も起こりやすいし、初めてプレイしても結構勝てるんじゃないかな。ただ、ぽぷーんの色が8色もあるため、色の区別がつきにくいものがある。これってパズルゲームにとって致命的な気がする。全体としてはまぁまぁのデキだとは思うんだけど…。



面白さ	10／10
画像	10／10
サウンド	10／10

カワイイ！　超カワイイ！　キャラの魅力たっぷり

『すごいへべれけ』に続いて、またまたかわいいキャラクター達が大活躍するしのぶの超お気に入り。今回はパズルゲームでへべやおーちゃんに会えるの。

三色以上消すと、それぞれ個性的な必殺技が飛び出す！　イジワルなそれでいてカワイイ必殺技見たさに、他の人をおしのけて何度も何度もプレイしたのはこの私です…。各キャラの声も個性的で面白いし、イチ押しのパズルゲーム。





チバレーと遊IIをつなぐ虹の橋!!

千葉麗子の のっとり大作戦!! ゲーム遊II



チバレー最新ビデオ撮影現場に遊IIハナタレ部隊が取材決行!?

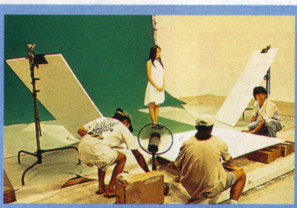
千葉麗子プロフィール

本名：ちばれいこ　生年月日：1975年1月8日生まれ　星座：山羊座　血液型：B型　B81・W56・H82　◆様々なメディアで活躍する、ハイパーアイドルなのだ。

7/21(木) 決行日!!

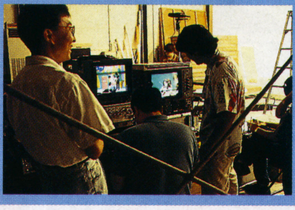
7月某日、我ら千葉麗子スキスキ烈風隊はチバレーが、サイトロン・アンド・アート制作の新作ビデオに出演するとの情報をキャッチ。急遽、現場に我らハナタレ部隊約2名を急行させることになったのだ！





▲私服姿のチバレー。後の緑の布はCG合成用のクロマキーだよ

▼撮影スタッフがCG合成の画面のチェックをしている。見える？



PM02:25:元気いっぱいチバレー到着!!

いまをときめくマルチメディアアイドルチバレーがスタジオに到着。わぁ〜、かわいい〜、ほそ〜い…とかミーハーしている場合ではなかった。ビデオの内容を説明しなくてはッ！ NEO・GEOの人気格闘ゲームの7人娘とチバレーをお話させちゃうものなのだ。当然、チバレーのコスプレもたっぷり観られる超お買い得ビデオなのだ！







◀チバレー1番のお気に入りの衣裳はナコルル。やっぱり、ナコルルはチバレー以外に考えられないよね♡

▼龍虎の拳2のユリちゃん。なんだか、そっくりなんですけど…





協力／サイトロン・アンド・アート株式会社　ヘアメイク／福島万里子　スタイリスト／門松幸一

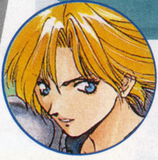
PM08:45:おいしいお弁当を食べてチバレー元気倍増!!

今回の撮影では、７人ものコスプレをするので、撮影と着替えの繰り返し。大変なお仕事にもかかわらず、チバレーは文句１つ言わずに頑張ってたぞ。我々も見習わなければ。それに、周り一面ライトだらけのおかげで暑いんだよね。同時に録音も行なっているので、クーラーも止めちゃう。いやーん、もう最低って感じ（byユリ）。









▲WHシリーズの女王様ジャンヌさん。う～ん、ゴ～ジャ～スって感じがベリーグッドだよね



▼餓狼伝説シリーズの舞ちゃん。リン寺田は、このコスプレを見て鼻血ふいて倒れたらしいぞ





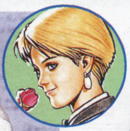
リョウコ

▲WHシリーズの柔道娘リョウコ。ピンク色の道着が、かわいいチバレーにはぴったりマッチしてるよね！

AM00:01:深夜突入。チバレーヘトヘト

撮影は、予定を大幅に遅らせ深夜に突入した。チバレーも声に元気が無くなってきたみたい。でも、スタッフのみんなに励まされて頑張ってました。エライ!! 惚れ直しちゃうッス。残りは２人。キングとシャルロットだ、頑張れェ。結局、撮影が終了したのは、深夜２時過ぎ。麗子ちゃん、スタッフのみなさん、お疲れ様でした。





▲龍虎シリーズのキング。やっぱり美形のチバレーには男装も似合うね



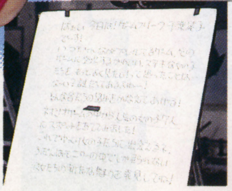
サムスピから、シャルロット。チバレーって、何を着ても似合う





▶チバレーとツーショットのSNKの中村さん。いいなぁ





▶あっ！ カンペ見っけ。でも、セリフ全部覚えてました。凄い！



チバレー最新情報！

ポニーキャニオンから新しいビデオが発売されます。みんな観てね♡

「NEO·GEOギャルズグラフィティ」
9月21日(水)発売予定!!





さあ、ページを開いた君!!　さっそく応募するのだ!!

遊II恒例 プレゼント大放出!!

今月のプレゼントは気に入ってもらえたかな？　いや、きっと気に入った!!
アンケート用紙を用意したら、さっそく記入して応募してちょ〜だい!!

今回のオススメ商品は今、もっとも対戦が熱い「ヴァンパイア」。ここでグッズを当てて、ゲーセンへお守りがわりとして持ってゆけ〜!!

応募のきまり

このプレゼントページに応募する方は、必ず本誌とじこみの読者アンケート用紙を使用してください。希望賞品を記入する欄に、あなたの欲しい賞品の名前と番号を書き、その他のアンケートにも答えて応募してください。締め切りは９月30日（当日消印有効）。当選者の発表は、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。どしどし応募しよう!!

㈱エス・エヌ・ケイ／サン電子㈱／㈱セイブ開発／㈱コンパイル／㈱バンプレスト／ビデオシステム㈱／㈱カプコン／㈱セガ・エンタープライゼス／㈱メディアリング／㈱セタ　※プレゼントを提供してくださった各企業の広報の皆様、ありがとうございました。（尚、企業名は順不同です）。

カプコン



1 スパIIチャンピオンシップ'94記念バッグ……………3名



2 ヴァンパイアTシャツ…３名



3 ヴァンパイアトランプ…10名



4 ヴァンパイア下敷き……10名



5 スパIIチャンピオンシップ'94記念タオル…………………３名



バンプレスト



10 ガンダムEX REVUEポスター……………20名

メディアリング

12 ゼロヨンチャンプRRステッカー……………………10名



コンパイル



13 ぷよぷよGGフェスティバルTシャツ……………………10名

サンソフト



11 へべれけ下敷き……10名

セイブ開発

6 雷電DXポスター……………………５名

7 雷電II CD…５名





セガ

14 デイトナUSA筐体用ステッカー７枚１組……５名



ビデオシステム

15 ソニックウイングスCD……………２名



エス・エヌ・ケイ

8 餓狼伝説ポスター………………………５名

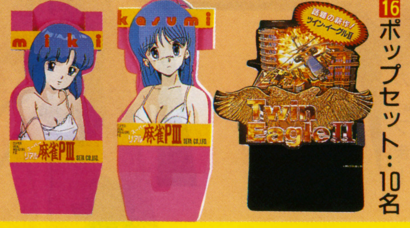
※（兵庫県警察本部少年課キャンペーンで使用）

9 エス・エヌ・ケイ一撃！ネオ・ラ・ジオステッカー…………30名





セタ



16 ポップセット…10名



17 ノスフェラトゥポスター…10名

君の熱い想いをこめたアンケートを待っているぜ!!

[読者アンケート用紙!!]

応募の締め切りは'94年9月30日（当日消印有効）

のりしろ（この面をのりづけ）③

今月号で面白かった記事はどれですか？　目次を見て、四角で囲んである番号を書いてください（3つ）

今月号で面白くなかった記事はどれですか？　目次を見て、四角で囲んである番号を書いてください（1つ）

ゲーム遊IIでやってほしい特集や企画などはありませんか？　あればいくつでも書いてください

ゲーム遊IIを買おうと思った理由は何ですか？　（表紙や特集、あればいくつでも）

よく話題になる事はゲームにかぎらずどんな事ですか？

あなたが攻略してほしい新作ゲームは何ですか？
アーケード

家庭用

プレゼントにはどんな商品があればいいと思いますか？
いくつでも書いてください

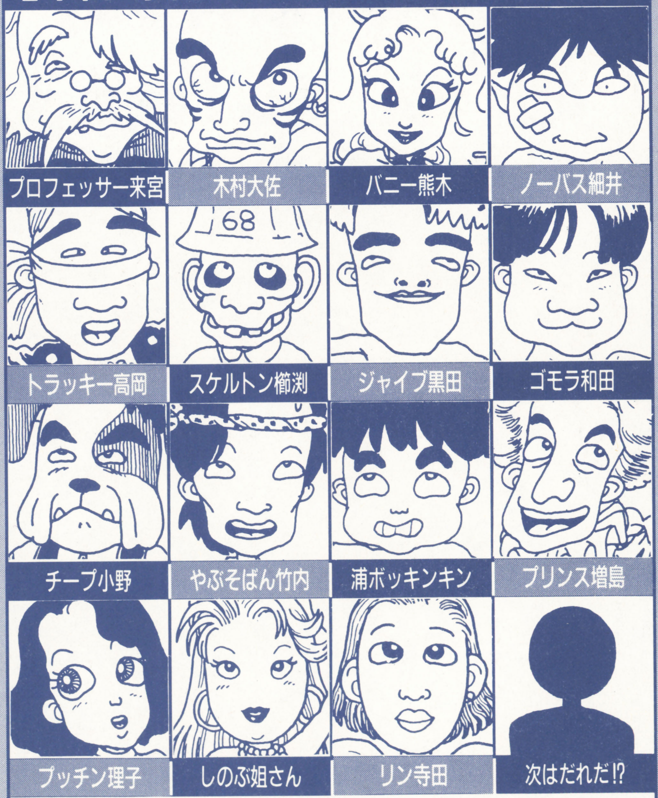
対戦格闘ゲームで、好きな女性キャラ1名とそのタイトル名を1つ書いてください（アーケードゲームのみ）
女性キャラクター名

ゲームタイトル名

プレゼント希望の商品と番号を書いてください

番号	商品名

[本誌専属ライターズ人気投票!!]



君の票がライターの給料を上げる

このコーナーはライターの順位を決めるコーナーです。気に入ったライターの顔に○印を付けて（複数でも可）ください。順位の低いライターは担当ページが減っていく（給料が減る）鬼のようなシステムです。

のりしろ（裏面をのりづけ）①

のりしろ（この面をのりづけ）②

前号で当選できなかった人もまたチャレンジだ!!

封筒をとじる時は必ずのりを使用してください

封筒をとじる時には①・②・③の順番どおりに貼ってください

のりしろ（裏面をのりづけ）③

80円
切手を
貼ってね

101

東京都
千代田区神田神保町2-14-304
㈱ブレーンバスターズ
月刊ゲーム遊II編集部
'94年10月号
読者アンケート係　行

のりしろ（この面をのりづけ）①

のりしろ（裏面をのりづけ）②

読者ページへの投稿・イラスト・本誌への感想など自由に書いてください

フリガナ 〒 住所			
フリガナ 氏名		PN	
職業・学年	電話	性別	年齢

部屋をゲーセンにする!!

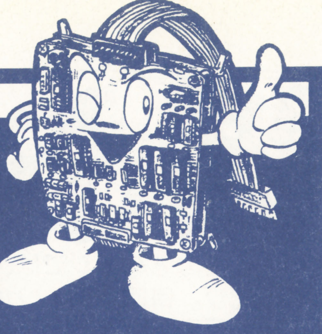
基板塾



塾長

基板大王

当塾の最高権力者。国籍不明、年齢不祥、全く謎の多い人物。





塾生

ノーバス細井

当塾第1期生。この初心者がどこまで達人に近づけるか!?

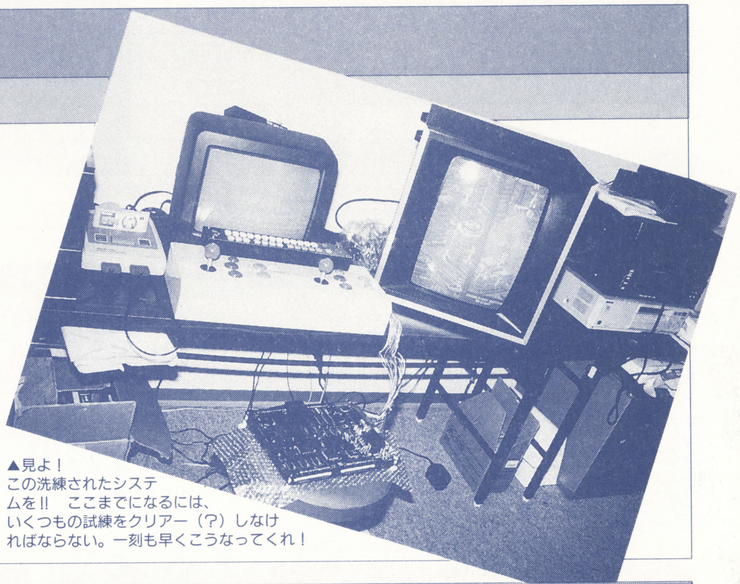
「部屋をゲーセンにする!!」が、大好評につき新連載決定!!　基板のことに関しては、初心者同然のノーバス細井が、基板大王に教えを請う!!

始業式
〜塾長のお言葉〜

さあ、今回から新しく開校した基板塾!!　塾長には、今世紀最強（何が？）の呼び声が高い、基板大王が就任しているゾ。そこで、さっそく塾長からのあいさつがあるので皆の者、心して聞くように。

「諸君！　ようこそ我が基板塾へ。私が基板界において、神様と崇められている、基板大王である。私が塾長を務めるからには、初心者でもすぐに職人の域に達するまでに育て上げて見せるので、皆さんは安心して私について来てもらいたい。当塾の授業カリキュラムを、下に記しておいたので、よく見ておくこと。以上をもってあいさつに変えさせてもらう」

ということで本塾では、これから基板を始めようと思ってる人から、ある程度熟知している人までもが、楽しめる講義を開いていくので、よろしくネ！　なお、たくさんの質問を待ってるので、詳しくは一番下の覧を！



▲見よ！
この洗練されたシステムを!!　ここまでになるには、いくつもの試練をクリアー（？）しなければならない。一刻も早くこうなってくれ！

これが基板塾だ!!

■初心者でも安心!!
初めて基板に取り組もうとしてる人でも、分かるように詳しく、基礎中の基礎から教えていくからネ！

■基板アイテム紹介
基板に必要なアイテムの使い方、どこへ行けばいくらで買えるなど、いろいろな角度から捕えて紹介してくゾ!!

■専門用語講座
あまり聞きなれない言葉ばかりなので、それだけでわけわかんなくなってしまう。そうならないように、ここで解説!!

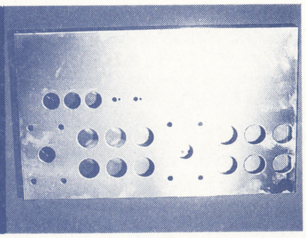
■何でも質問コーナー
授講者と塾長がQ&A法式で、答えて行くコーナー。毎回生徒からの無理難題を基板大王にぶつけて行くぞ。

■半年に1回のおさらい
回をたくさん重ねることが出来たら、きりのいいところで1回、今までやって来たことをまとめてやるゾ!!

■スーパー達人への道
最初のうちは、基礎的なことからやっていこうと思ってるけど、ある程度までいったら応用を交えていくゾ!!

塾長からのプレゼント

オリジナルコントロールボックス！



なんとここでは毎回、塾長から君達へプレゼントがあるんだ。物は、実用的な物を中心に放出していくつもりだから、楽しみにしてネ！　今回は、塾長が設計した「オリジナルコントロールボックス」を3名にあげちゃうのだ！　ただし、骨組みだけなので、中身は自分で揃えなければダメ。初心者の人は、基板塾で教わることも出来るゾ!!

求む！新期入塾希望者!!

基板塾では、基板のことを知りたい、聞きたい、学びたいと言う人を大募集してるゾ!!　た・だ・し、入塾すると言っても授業料を払って講義を聞いたりするわけではないんだ。基板について分からないことを、ハガキで送ってくれれば、その質問に塾長が答えてくれるといったもの。どんなことでもいいので、多くさん応募してネ！

〒101　東京都千代田区神田神保町2-14-304
ゲーム遊II編集部「基板塾」係まで！

基板市場価格

アクションゲーム編

基板塾の開校に伴い、ここの2ページでは、全国各地の基板屋さんで売られている、新・中古基板を一覧表にしてみたゾ。毎回、ジャンル別や項目別に紹介していくからネ！

I・ランド

営業時間／9:00〜19:00　定休日／日曜日
通販有り　個人からの買い取り有り

住所／〒571 大阪府門真市脇田町21－3　TEL.／0720－84－7501

ゲームタイトル	メーカー名	価格
アステリクス	コナミ	¥24,000
キャデラック（恐竜新世紀）	カプコン	¥35,000
ドラゴンニンジャ	DECO	¥12,000
ニンジャキッズ	タイトー	¥16,000
ワイルドファング	テクモ	¥12,000

R&K

営業時間／13:00〜20:00　定休日／日曜・祝日
通販専門　個人での買い取り有り

住所／〒464 愛知県名古屋市千種区今池南9－10タカラビル3FD　TEL.／052－732－3874

ゲームタイトル	メーカー名	価格
エイリアン　シンドローム	セガ	¥30,000
ごんべえのあいむそ〜り〜	セガ/コアランド	¥45,000
サーカスチャーリー	コナミ	¥23,000
少林寺への道	コナミ	¥16,000
忍者くん（阿修羅の章）	UPL	¥25,000

イエローバッグ

営業時間／12:00〜20:00　定休日／年中無休
通販有り　個人からの買い取り有り

住所／〒600 京都府京都市下京区七条河原町西入南側KSビル1F　TEL.／075－343－4860

ゲームタイトル	メーカー名	価格
アンダーカバーコップス	アイレム	¥35,000
(双戯龍)ダブルドラゴン	テクノス	¥3,000
チキチキボーイズ	カプコン	¥50,000
トリオ・ザ・パンチ(ネバーフォーゲットミー)	DECO	¥30,000
ワルキューレの伝説	ナムコ	¥80,000

株宇宙堂

営業時間／9:30〜24:00 販売21:00まで　定休日／年中無休
通販有り　個人からの買い取り有り

住所／〒462 愛知県名古屋市北区下飯田4－6－2　TEL.／052－916－1407

ゲームタイトル	メーカー名	価格
悪魔城ドラキュラ	コナミ	¥70,000
(レジェンダリーウオーリアー)アルゴスの戦士	テクモ	¥15,000
ウルトラ闘魂伝説	バンプレスト	¥10,000
キャプテンコマンドー	カプコン	¥25,000
クロスブレイズ	アイレム	¥20,000

エマーソン

営業時間／11:00〜20:00　定休日／年中無休
通販有り　個人からの買い取り有り

住所／〒431－31 静岡県浜松市笠井町32－1　TEL.／053－433－9900

ゲームタイトル	メーカー名	価格
エイリアン　ストーム	セガ	¥10,000
恋のホットロック（ジョン.リック&シーナ）	コナミ	¥35,000
サボテンボンバーズ	テクモ／NMK	¥14,000
ダークシールII	DECO	¥10,000
マジックソード（ヒロイックファンタジー）	カプコン	¥35,000

カナヤ商会

営業時間／平日9:30〜18:30　㊏17:30まで
定休日／日曜、祝祭日　通販有り　個人からの買い取り無し

住所／〒532 大阪府大阪市淀川区東三国2－28－10　TEL.／06－395－0272

ゲームタイトル	メーカー名	価格
火激	タイトー/カネコ	¥10,000
クリーンベレー	コナミ	¥10,000
功里金団	タイトー	¥15,000
ボートマン	タイトー	¥25,000
魔魁伝説	ジャレコ/NMK	¥12,000

基板屋

営業時間／11:00〜20:00　定休日／年中無休
通販有り　個人からの買い取り有り

住所／〒431－02 静岡県浜名郡舞坂町舞坂2668－315　TEL.／053－592－7236

ゲームタイトル	メーカー名	価格
ウイロー	カプコン	¥80,000
剣豪	アイレム	¥9,000
忍者龍剣伝	テクモ	¥10,000
ブラックドラゴン	カプコン	¥18,000
妖怪道中記	ナムコ	¥20,000

サンライト沖縄

営業時間／10:00〜24:00　定休日／日曜日
通販有り　個人からの買い取り有り

住所／〒901－22 沖縄県宜野湾市大山6－1－6　TEL.／098－897－3333

ゲームタイトル	メーカー名	価格
ウルトラマン(空想特撮シリーズ)	バンプレスト	¥6,000
エイトマン	SNK	¥6,000
クロスソード	SNK／アルファ	¥4,500
ゴジラ	バンプレスト	¥30,000
ダークシール	DECO	¥22,500

システムIII

営業時間／24時間営業（留守番電話の時は、用件を入れる）
定休日／年中無休　通販専門　個人からの買い取り有り

住所／〒451 愛知県名古屋市西区枇杷島4－26－8－102　TEL.／052－523－4432

ゲームタイトル	メーカー名	価格
ビィーラップボーイズ	カネコ	¥15,000
ファイナルファイト	カプコン	¥10,000
ライディングファイト	タイトー	¥25,000
64番街（ア　ディテクティブストーリー）	ジャレコ	¥25,000
ロボコップ	DECO	¥12,000

ソフトランド秀和

営業時間／10:00〜19:00　定休日／年中無休
通販有り　個人からの買い取り有り

住所／〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5－12－5　TEL.／06－649－7177

ゲームタイトル	メーカー名	価格
大工の源さん（べらんめ町騒動記）	アイレム	¥10,000
パニッシャー	カプコン	¥50,000
マジカルクリスタル	カネコ	¥50,000
ミスティックウオリアーズ（怒りの忍者）	コナミ	¥45,000
ムーンウォーカー	セガ	¥10,000

※基板屋は50音順に並べてあります。なお、価格はつねに変動していますので、お問い合わせの際、リストに載っている値段と多少違う場合があります。また、すでに在庫がない時がありますので、御了承下さい。

㈱ソフマップ大阪4号店2F

営業時間／月～土11:00～20:00　日、祝19時まで
定休日／年中無休　通販無し　個人からの買い取り有り

住所／〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5－6－22　TEL.／06－634－5821

ゲームタイトル	メーカー名	価格
アラビアンファイト	セガ	¥49,800
ダブルドラゴン3（ザロゼッタストーン）	テクノス	¥5,000
ナイトスラッシャーズ	DECO	¥49,800
フック	アイレム	¥20,000
未来忍者	ナムコ	¥70,000

㈱ソフマップ東京9号店

営業時間／平日11:00～20:00　日、祝10:00～19:00
定休日／元旦のみ　通販無し　個人からの買い取り有り

住所／〒101 東京都千代田区外神田3－14－5　TEL.／03－5294－2290

ゲームタイトル	ゲーム名	価格
銀河任侠伝	ジャレコ	¥16,000
魂斗羅	コナミ	¥10,000
最後の忍道	アイレム	¥18,000
メルヘンメイズ	ナムコ	¥29,000
レインボーアイランド	タイトー	¥20,000

玉屋TMゲームクラブ

営業時間／10:00～19:00　定休日／日曜、祝日
通販有り　個人からの買い取り有り

住所／〒168 東京都杉並区和泉2－1－26　TEL.／03－3323－9911

ゲームタイトル	メーカー名	価格
西遊降魔録（流棒妖技ノ章）	テクノス	¥3,000
ジュジュ伝説	タイトー/TAD	¥13,000
ダイノレックス	タイトー	¥28,000
タンブルポップ	DECO	¥7,000
ビジランテ	アイレム	¥3,000

㈲テクナート

営業時間／10:00～19:30　定休日／第1、3日曜、祝祭日
通販有り　個人からの買い取り有り

住所／〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋東2－10－13　TEL.／06－643－7641

ゲームタイトル	メーカー名	価格
アレックスキッド(withステラロストスターズ)	セガ	¥39,800
ダイエットゴーゴー	DECO	¥30,000
ボンバーマンワールド	アイレム/ハドソン	¥60,000
リブルラブル	ナムコ	¥65,000
ワンダーモモ	ナムコ	¥130,000

ドリームTOCO

営業時間／12:00～19:30　定休日／水曜（祝日は水曜も営業）
通販有り　個人からの買い取り有り

住所／〒330 埼玉県大宮市土手町3－203　TEL.／048－649－7650

ゲームタイトル	メーカー名	価格
クライムファイターズ2	コナミ	¥20,000
ジョー&マック	DECO	¥25,000
地獄めぐり	タイトー	¥8,000
ダイナマイトダックス	セガ	¥33,000
ホラーストーリー	東亜	¥18,000

ヒルサイド　アミュズメント

営業時間／12:00～21:00　定休日／日曜、祝祭日
通販有り　個人からの買い取り無し

住所／〒231 神奈川県横浜市中区山手町9－3　TEL.／045－681－3110

ゲームタイトル	メーカー名	価格
エクスバニア	ナムコ	¥30,000
スパイダーマン（ザ　ビデオゲーム）	セガ	¥40,000
スプラッターハウス	ナムコ	¥25,000
天地を喰らう	カプコン	¥60,000
ワードナの森	タイトー／東亜	¥5,000

ファントム

営業時間／10:30～19:30　定休日／年中無休
通販有り　個人からの買い取り有り

住所／〒101 東京都千代田区外神田3－1－2明治ビル3F TEL.／03－3257－1126

ゲームタイトル	メーカー名	価格
ガイアポリス（黄金鷹の剣）	コナミ	¥20,000
キングオブドラゴンズ	カプコン	¥23,000
（戦斧）ゴールデンアックス	セガ	¥10,000
ナイツオブザラウンド（円卓の騎士）	カプコン	¥23,000
ナックルバッシュ	東亜	¥25,000

プロトワン

営業時間／平日11:00～20:00土10:00～20:00日10:00～19:00
定休日／年中無休　通販有り　個人からの買い取り有り

住所／〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5－6－14　TEL.／06－649－4080

ゲームタイトル	メーカー名	価格
ゴールデンアックス　デスアダーの復讐	セガ	¥55,000
獣王記	セガ	¥18,000
ストライダー飛竜	カプコン	¥115,000
ソニックヘッジホッグ（パネル付）	セガ	¥45,000
大魔界村	カプコン	¥88,000

メッセサンオーII

営業時間／月～木11:00～20:00土10:00～20:00日、祝日
10:00～19:30　定休日／年中無休　通販有り　買い取り有り

住所／〒101 東京都千代田区外神田4－5－4亀松ビル　TEL.／03－3255－3453

ゲームタイトル	メーカー名	価格
イースワット	セガ	¥8,000
脱獄(P. O. W／プリゾナーズオブウオー)	SNK	¥7,000
フーピー	東亜	¥8,000
べんべろべえ	タイトー	¥25,000
ローリングサンダー2	ナムコ	¥32,000

㈱ユニバース

営業時間／9:30～19:00　定休日／日曜、祝祭日
通販無し　個人からの買い取り有り

住所／〒559 大阪府大阪市住之江区北加賀屋5－8－57ユニバースビル　TEL.／06－682－3444

ゲームタイトル	メーカー名	価格
エイリアンVSプレデター	カプコン	¥100,000
究極戦隊ダダンダーン	コナミ	¥60,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	カプコン	¥70,000
天地を喰らうII（赤壁の戦い）	カプコン	¥40,000
ボンバーマン	アイレム/ハドソン	¥30,000

レクトロン

営業時間／10:00～19:00　定休日／日曜、祝祭日
通販有り　個人からの買い取り有り

住所／〒578 大阪府東大阪市西鴻池町1丁目14－13　TEL.／06－747－2028

ゲームタイトル	メーカー名	価格
黄金の城	タイトー	¥35,000
忍者くん（魔城の冒険）	UPL	¥18,000
ペンゴ	セガ/(コアランド)	¥10,000
魔界村	カプコン	¥25,000
ミスタードゥ！	UPL	¥12,000

㈱ロータスプレス

営業時間／11:30～20:00　定休日／年中無休
通販有り　個人からの買い取り有り

住所／〒150 東京都渋谷区恵比寿南2－1－9朝井ビル1F TEL.／03－3760－6630

ゲームタイトル	メーカー名	価格
エイリアンズ	コナミ	¥23,000
エックスメン（THE UNCANNY）	コナミ	¥25,000
クロスブレイズ	アイレム	¥20,000
サンダーゾーン	DECO	¥12,000
バイオレンスファイト	タイトー	¥18,000

基板屋さん募集

ゲーム遊IIでは、「部屋をゲーセンにする」に協力して下さる、基板屋さんを募集しています。主に、「基板市場価格」で助けていただくことになるかと思います。もちろん、ここに載る基板の価格表は、記事であって広告として取り扱うわけではありません。たくさんの御応募、待ってます。

宛て先

〒101 東京都千代田区神田神保町2－14－304
ゲーム遊II編集部「基板市場価格」まで！
電話での御連絡は　03－3288－0161

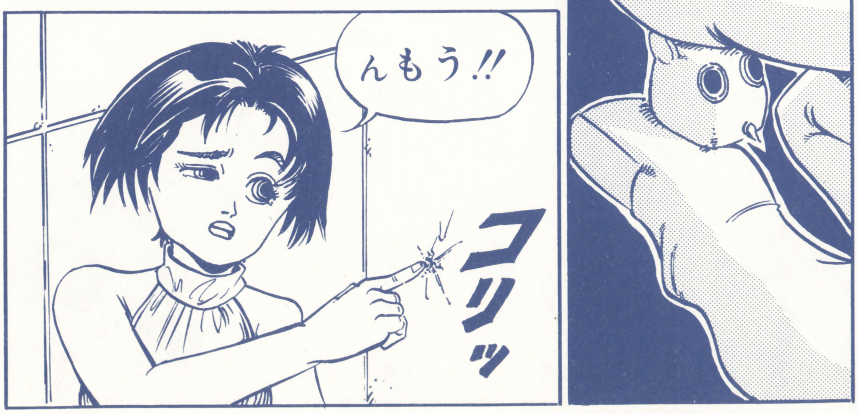


＊ここに載る価格表は無料なので、ぜひ協力したいという基板屋さんは、御連絡下さい。なるべく他の店と、載せるゲームが重ならないようにしますので、よろしくお願いします。



電気極道娘ミム
MiMU!
フェティッシュXの
新しいモデルは、
リロちゃんだぁ!!!
だぁ!!! だぁ!!! だぁ!!!
STAGE3
−フェティッシュX−
青木智由紀
協力／プロフェッサー来宮
天才デザイナー、
フェティッシュXも
リロちゃんの
ナイスバディに
ゴキゲンだぁ!!!!

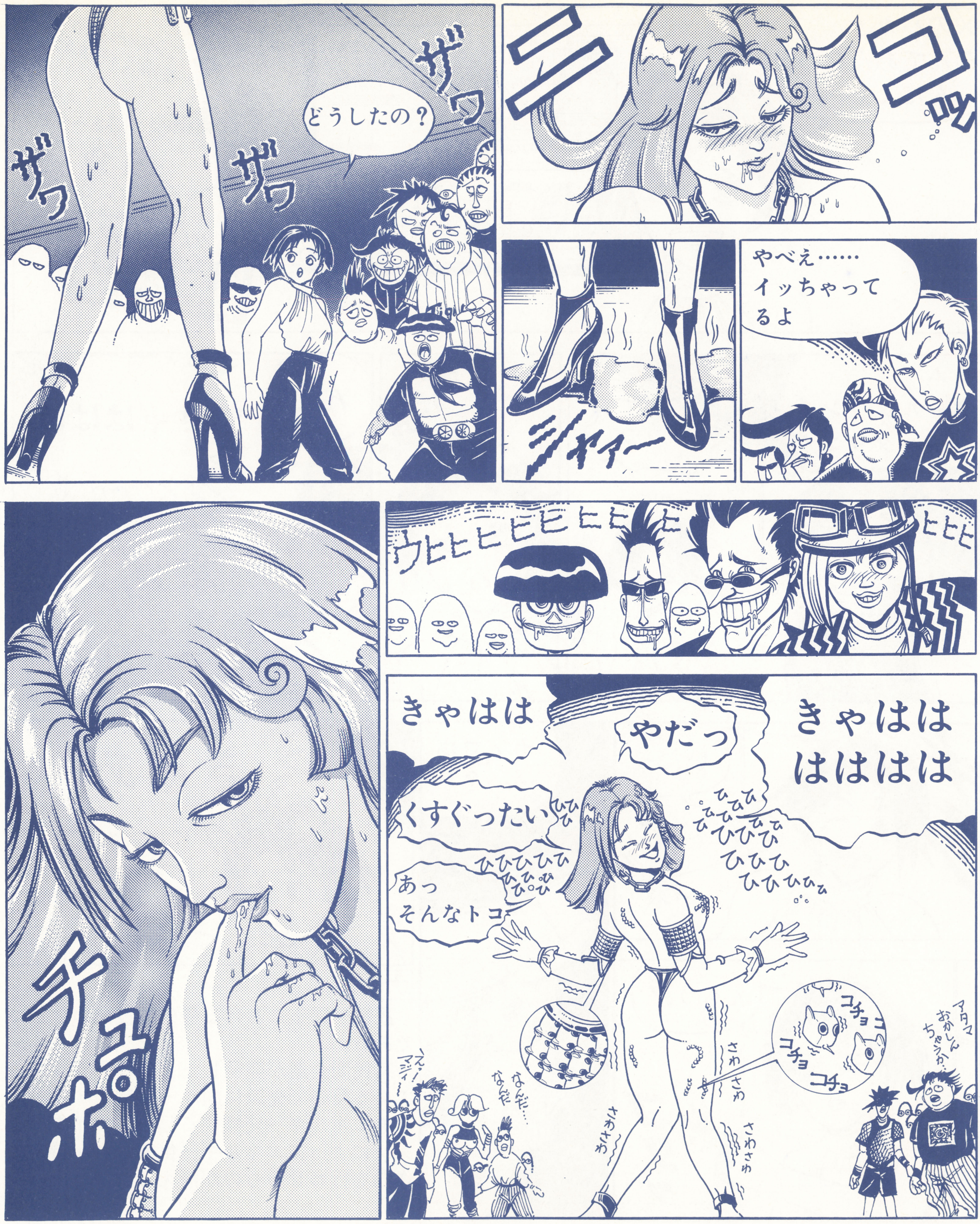




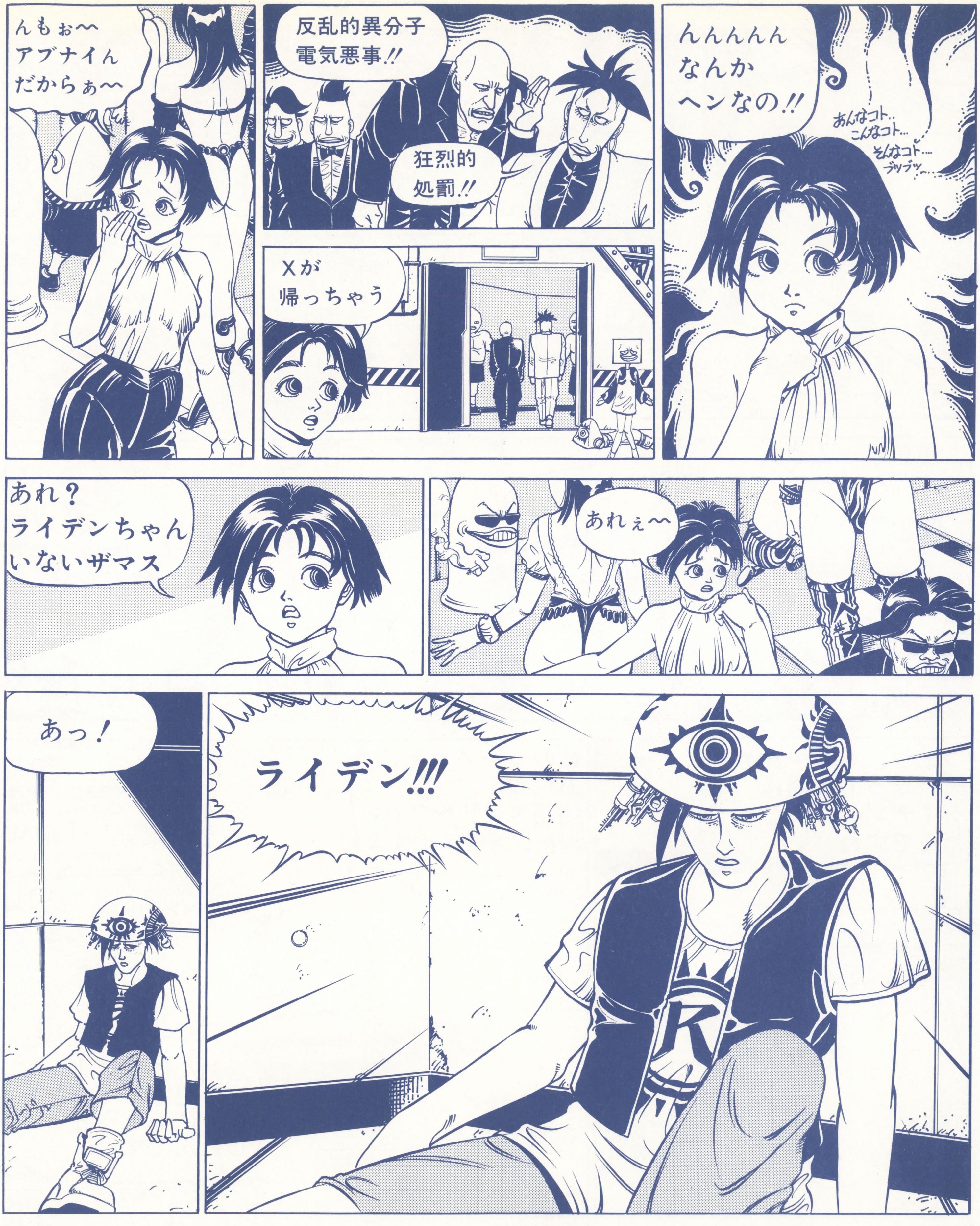
ナノロボ

民事・軍事における最先端技術のひとつである。

某民間企業が開発したものは光センサーによる反応で光源に向かって自走する…他、音をエネルギー変換する超小型マイクロフォンによってエネルギー供給され、特定の作動を行わせるものが考えられている。

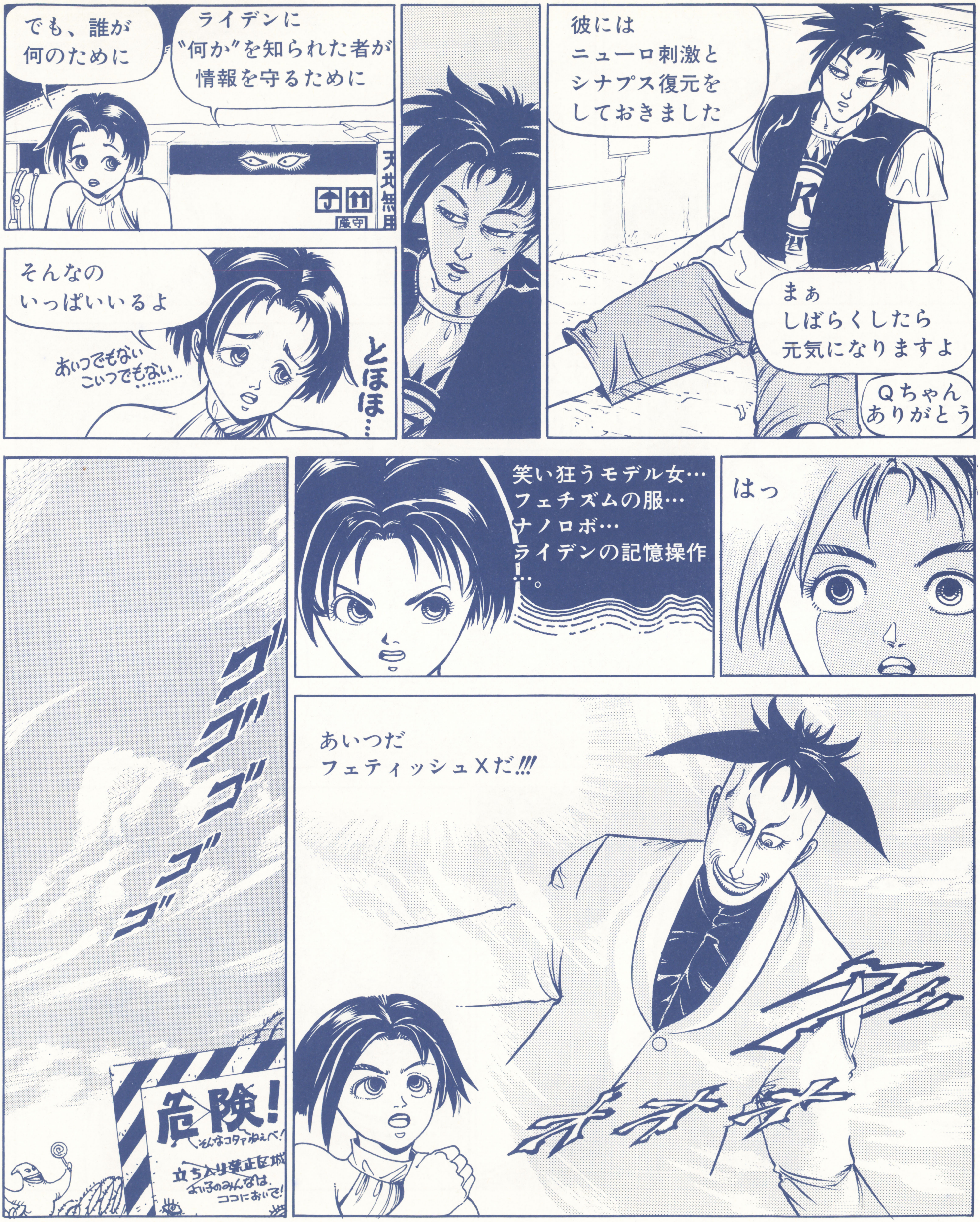


ニコッ
やべえ……
イッちゃってるよ
シャアー
ザワ
ザワ
ザワ
どうしたの？
ウヒヒヒヒヒヒヒヒ
ヒヒヒ
きゃははは
はははは
やだっ
きゃはは
くすぐったい
ひひひ
あっ
そんなトコ
ひひひひひ
ひひひひひ
ひひひひひ
ひひひひ
ひひひ
ひひひひひ
コチョコチョ
コチョ
コチョ
さわさわ
さわさわ
さわさわ
え…マジィ！
なんだ…
アタマおかしんなっちゃうか…
チュポ

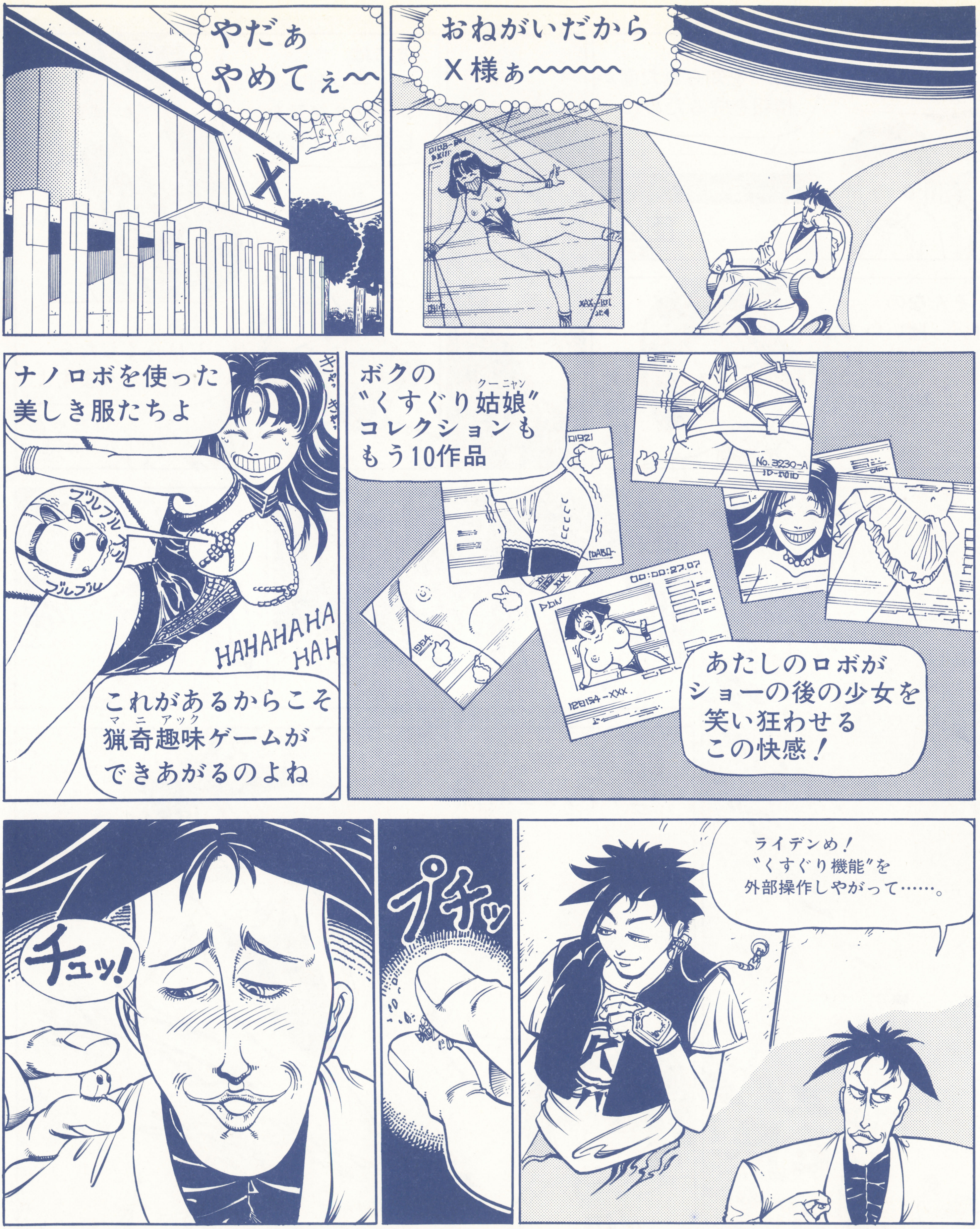

んもぉ〜
アブナイん
だからぁ〜
反乱的異分子
電気悪事!!
狂烈的
処罰!!
Xが
帰っちゃう
んんんんん
なんか
ヘンなの!!
あんなコト…
こんなコト…
そんなコト…
ブツブツ…
あれ？
ライデンちゃん
いないザマス
あれぇ〜
あっ！
ライデン!!!



オレのダンボールをかえせぇ〜〜
危険!
HAPPY STREET
立ち入り禁止区域
入ってきなさい!!
電気ホームレス
Dr・Qの家
天地無用
CS
Panasonic
彼のヘルメット、あれね、強制エンドルフィン射出システムですよ
VIRTUAL PERPE
CLEAN NON
Dr.NAKA
NON CONTAC
過剰な快楽によって彼の記憶の一部を強引に消そうとしたんです
つまり、その少女が笑い狂ってる間にライデンがこうなったんですね
そうなのよ
厳守



でも、誰が何のために
ライデンに"何か"を知られた者が情報を守るために
天地無用
そんなのいっぱいいるよ
あいつでもない こいつでもない……
とほほ…
彼にはニューロ刺激とシナプス復元をしておきました
まぁ しばらくしたら元気になりますよ
Qちゃん ありがとう
ゴゴゴゴゴ
危険!
そんなコタァねぇべ!
立ち入り禁止区域
よい子のみんなは、ココにおいで!
笑い狂うモデル女…
フェチズムの服…
ナノロボ…
ライデンの記憶操作…。
はっ
あいつだ フェティッシュXだ!!!



やだぁ
やめてぇ〜
おねがいだから
X様ぁ〜〜〜〜
ナノロボを使った
美しき服たちよ
きゃっきゃっ
ブルブル
ブルブル
HAHAHAHA
HAH
これがあるからこそ
猟奇(マニアック)趣味ゲームが
できあがるのよね
ボクの
"くすぐり姑娘(クーニャン)"
コレクションも
もう10作品
あたしのロボが
ショーの後の少女を
笑い狂わせる
この快感！
チュッ!
プチッ
ライデンめ！
"くすぐり機能"を
外部操作しやがって……。


こんばんわ
Xぼっちゃま
フッ、君(ライデン)か。
フフフフのフ
ニヤッ
これ
あんたのだよ
服の素材
つまり、このロボは
少女の体を刺激
しちゃうんだね。
あんたの遠隔操作で....
天才デザイナーが
"くすぐりマニア"
だったなんてねぇ
HA HA HA
こちょ
何人もの女のコが
廃人寸前まで
いっちまった
やめえろおおおおおぉ
そして
事実を知った俺は
あんた達に
ヒドイめにあった
桜花
梅花


ふん!!
ボクをどーするっていうのかな?
パラッ
ん?
?????
スチャ
飛べ!ナノロボ!!
攻撃目標!フェティッシュX
なっ何!!


ブチ
ブチ
チッ
チッ
ヒヒヒヒヒヒヒヒヒヒヒヒヒ
はひっ
ロボ！
Xを笑い狂わせろ
ニヤリ
ブル
ブルブル
フフフ
くすぐったいよぉ
ばぶばぶば
た、助けてくれぇ
ブルブル
ヒヒヒ
ヒヒヒヒヒヒヒヒ
ブルブル
ブルブル
ブル
あれ？
ミムがいない
ザンス
どう？
ナノロボ水着!!
ジャーン
わぁお！
これで
あたしは
ビーチクィーンよ
ムフフフフフ
Oh!
ロボ！
飛び散れ!!
きゃあ
BiBiBiBi
バタバタ
バタバタバタ
バタバタ
バタ
バタ
TO BE CONTINEUD

DIGITALIC HIGHROLLER

「デジタリック・ハイローラー」

渋谷洋一連載開始!!



俺が鼻ったらしのいたいけなチビスケだった頃、ファミコンなんて物はなかった。

彼が彼自信を斬る

さらばアナログの腕時計…

当時の俺は、何をして遊んでいたのだろう。野球にドッジボール。缶蹴りに竹馬。ロクムシにゴカン。トランプにカルタ。釣りに虫採り。めんこにベーゴマか。とにかく、デジタル、コンピューターなんて遠く縁のないところで遊んでいたな…。

コンピューターと出会うのは、映画や漫画の世界だけ。コンピューターの扱われかたも全知全能で万能便利な魔法の箱。なぜか意志を持ち人類に反抗する狂気の機械という極端なものだった。幼い俺は、とにかく凄いコンピューターという、比類なき力を発揮する未知なる機械に惹かれていった。

だが数年もしないうちに本物のコンピューターに実際に触れることになる。それは映画や漫画の世界のものとは大きくかけ離れた、草昧で非常にシンプルなものだった。

コンピューターゲーム、ビデオゲーム、アーケードゲームなどすべてを、テレビゲームと呼んでいた時代があった。そのテレビゲームの始まりは、'72年アタリ社の「ポン」だ。その前にバークレーのハッカーがＰＤＰ－Ｉで作ったゲームと、ナッチング社の「コンピュータースペース」があるが、世界的なヒットという見地からすると、事実上テレビゲームの歴史は、アタリ社の「ポン」から始まる。俺が初めてテレビゲームというものに触れたのも「ポン」だ。だがそれはセガ社の「ポントロン」だったかもしれないし、タイトー社の「エレポン」だったのかもしれない。それがはたして'72年だったのかも分からない。しかし「ポン」だか、そのコピーだかをはじめてプレイした時の衝撃的昂奮は今でも忘れられない。

今思えば、ただの板状の棒を単純に上下２方向に動かし、四角いものを弾き返すだけのゲームがなぜ面白かったのか？ それはゲームに昂奮していたのではなく、デジタルに、コンピューターというものに、昂奮していたからに他ならない。これまでにない世界を知った、未知の領域に足を踏み入れた昂奮だ。

デジタル。この言葉がまだ新鮮さを持っていた時代。分厚いデジタル時計が７セグメントの赤いLEDで、時間を表示する。それだけで凄いと未来への期待を感じさせた時代。俺はデジタルの虜になった。

「ポン」の亜流が家庭のテレビで遊べるようになり、'76年またもアタリ社がブロック崩し、「ブレイクアウト」を発表する。これもさんざんやったし、また「ポン」同様、テレビにつなげて遊べる家庭用の亜流も発売された。それは金持ちの家にあった。そう、俺の家は貧乏だったので、いつも心はやってもやってもやり足りない欲求で、いっぱいだった。

デジタル、コンピューターの魅力に惹かれながら、ついに'78年タイトー社からあの「スペースインベーダー」が発表される。このゲームではＣＰＵが採用されていたので、論理回路だけで構成されていたそれまでの「ポン」や「ブレイクアウト」と比べ飛躍的に表現能力が高まり、キャラクターの動き、そして多彩な効果音を発した。アニメーションは２パターン切り換え、効果音もたったの８音だったが、当時としての衝撃は凄かった。なにせ、これほどの大ブームが、これ以降来るのか来ないのかと懸念してしまうほど、でかいブームを巻き起こし、一大社会現象に発展したのだから。

空き地にプレハブの簡易インベーダーハウスが建ち、ゲームセンターや喫茶店はもちろん。ボウリング場、パン屋、ガソリンスタンド、ラーメン屋…。今ではちょっと信じられない『スペース』がまさに『インベード』された。

もちろん「インベーダー」が俺に与えた影響も計り知れない。「インベーダー」が俺のゲーマー道の始まりであり、また悪の道への始まりでもある。それほどまで俺を狂気させた「インベーダー」の魅力とは一体何であったのか⁉ 次号を待てっ‼

TO BE CONTINUED…

このページに対する意見、感想などを募集するぞ！ 諸君たちの熱くたぎった声を待ってるぜ‼

遊II と全米最大手のGAME FANが提携

遊II FEATURING GAME FAN

豪鬼コマンドで騒然だった７月末、アメリカでは『スパII X』に続く『ストII』シリーズ第６弾の話で持ち切り!!　気になる君は記事を読め!!



▲『ストII』ではザンギ、好きなゲームは『テトリス』とロシアンな私が甲冑娘Ⓣです。ゲーム歴はゲーセンが出来る前から。相当やり込んでいるからマニアックな話も期待して読んでくれ

海外情報をイチ早く!!

皆さん、始めまして。甲冑娘Ⓣです。今回から始まるこのコーナーの情報提供者として、アメリカはロスアンジェルスを中心とした全米ゲーム雑誌「ゲームファン」からやって来ました。

今やゲームは世界中で楽しまれている大きな文化です。日本の情報だけで満足してしまっているのはもったいない。海外ではどんなゲームが活躍しているのか、プレイヤーはどうなのか、などいろいろな情報を載せていくので、よろしく!!

ネットワークは日本並!!

さて、私達ゲームファンの持つネットワークは日本のゲーム業界のそれに劣らず、広く、ゲームメーカーとのお付き合いもあるのですが、何といってもこの本「ゲーム遊II」はアーケードがメイン。読者が読みたい、知りたい情報もそこに集約していると思うのです。

ゲームファンは期待に応えるべく、業界の表と裏を常にチェック!!　当然、アーケードの情報もガンガン載せていくぞ。早速、下の記事に目を通してくれ!!



UCLA GAMEROOM PRESENTS
SUPER STREET FIGHTER II TURBO
MONTHLY TOURNAMENTS!

WHEN: EVERY 1ST SATURDAY OF THE MONTH. TOURNAMENT BEGINS AT 1:00pm. SIGN UP BEFORE.

HOW: $5 PER PERSON TO ENTER. SIGN UP IN PERSON AT THE UCLA VIDEO ARCADE.

PRIZES
1ST...$50 CASH
2ND...$30 CASH
3RD...$20 CASH
*IF LESS THAN 20 ENTRIES, PRIZE MONEY IS DEPENDENT ON ACTUAL NUMBER OF ENTRIES.

SET UP: DOUBLE ELIMINATION, ON THREE HEAD TO HEAD MACHINES. LADDER PLACEMENTS ASSIGNED AT RANDOM.
FOR INFO, PLEASE CALL: (310) 206-0829.

◀これがアメリカで行われるゲーム大会の告知表だ！　なかなかの出来

◀注目すべきは賞金。優勝者には約5万円の現金が…

ウワサも公開するぞ…!?

アメリカは日本以上にウワサに敏感な国だ。特に人気ゲームの続編の話になると、どう考えてもデマとしか思えないものまである。が、ゲームファン独自のルートを使い、真実味の高い情報をお知らせしたい。最新情報は『ストリートファイターIIザ・ムービー（仮）』。アメリカで12月先行発売予定。実写取り込みだぞ。

ストリートファイターII Tシャツを１名にプレゼントだっ!!

カプコンUSA版



カプコンＵＳＡ公認の貴重なグッズだ。

◀これは２年前に全米で配布されたもので、前面左胸にロゴとカプコンUSAの©、後面にリュウや春麗など８キャラの勇姿がプリントされている。応募方法は下を見てね



ゲーム誌業界では全米最大手!!　ゲームファンマガジンが今熱い!!

アメリカで現在発行されているゲーム雑誌の中で人気NO.1の総合ゲーム誌がこの「ＧＡＭＥ　ＦＡＮ」だ。内容は、オールフルカラー160ページ以上で50万部を全米で発行。大手書店から、果てはスーパーマーケット、ニューススタンドなどに幅広く置かれているのだ。コンシューマー、アーケードを問わず、最新のゲーム情報を世界一速くお届けしているぞ。今後ともよろしくね!!



▲スペシャルK。在米11年の歌って踊れる海外編集部長。エクストリームマニア



▲編集長デイブ・ハルバーソン。RPGをこよなく愛す大のゲームフリーク

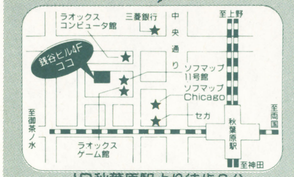
『ストII』Tシャツが欲しい人はこのページの感想を書いて、葉書でゲーム遊II編集部「USA版ストII Tシャツ」プレゼント係まで応募して下さい。なお当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

欲しかったアレも、はじめてのソレも、みんなココにあるゾー

国内未発売ゲームも周辺機器もドッサリ

日本初登場！輸入海外版TVゲーム機器&ソフト・カタログ。電話１本で楽々簡単、世界中からの国内未発売ゲームや周辺機器を円高・激安カタログ・ショッピング。

輸入ゲーム専門ショップ
GAMES'ARK ゲームス アーク



JR秋葉原駅より徒歩3分

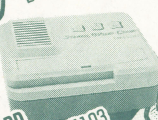
海外版ゲームソフトも各種揃っています
SFC・NES・S-NES・SEGA
SEGA-CD・3DO etc…
日本では、手に入らない商品をリクエスト受付中！

販売代理店募集中

SUPEA PRO FIGHTER Q＋
24メガ ¥39,800 品番107



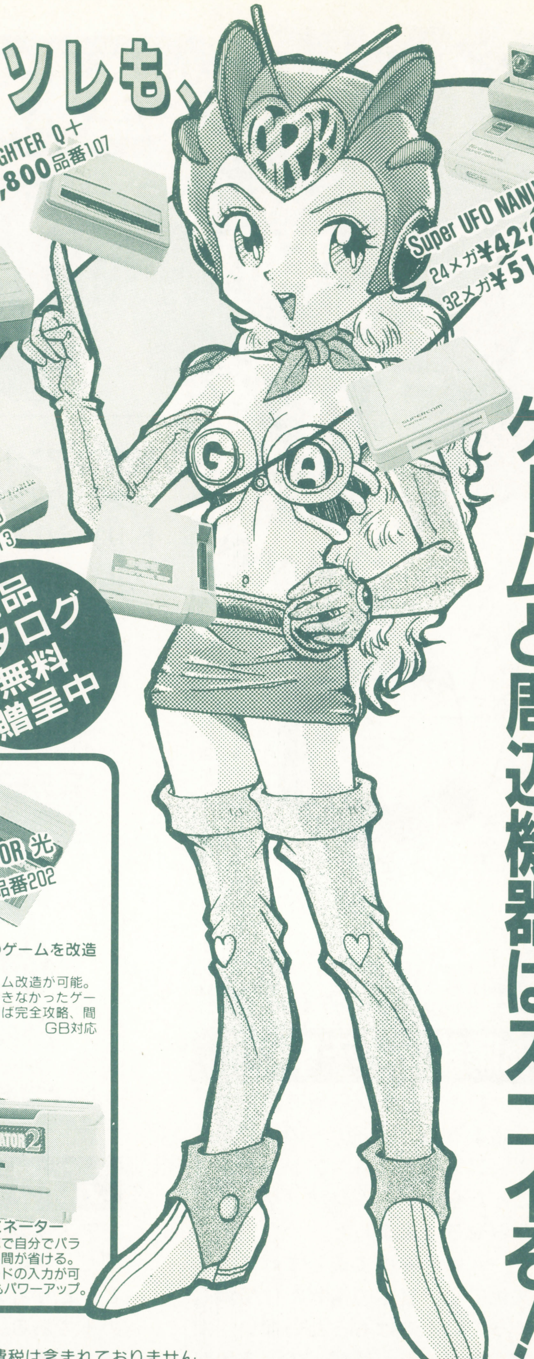
Super UFO NANIWA Ver.1.0
24メガ ¥42,000 品番111
32メガ ¥51,000 品番112



SUPER WILD CARD
24メガ ¥39,800 品番103
32メガ ¥49,800 品番104

DOUBLE PRO FIGHTER
24メガ ¥39,800 品番108
32メガ ¥49,800 品番113

商品カタログ無料贈呈中



ちょっと怪しいアジアものゲームと周辺機器はスゴイぞ！

技ありの周辺機器が目白押し！



TRI STAR
¥6,300 品番203

ファミコンは押入にしまう時代。
SFCでFC,NES,S-NESが楽しめる。FC,NESはAV出力のみ。RGB,S端子,AV出力が可能です。 SFC対応

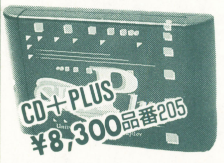


Pro ACTION REPLAY2
¥8,900 品番222

諦めていたゲームのエンディングをお見せします！
ゲーム改造機の本家、アクションリプレイがパワーアップして帰ってきた！ 本体にあらかじめ登録されたコードに加え100行まで、同時にコード入力も可能。もう完璧!?

X-TERMINATOR 光
¥8,900 品番202

ゲームボーイのゲームを改造しちゃえ！！
誰でも簡単にゲーム改造が可能。難しくてクリアできなかったゲームもこれさえあれば完全攻略、間違いナシ。 GB対応



CD＋PLUS
¥8,300 品番205

輸入版メガCDの迫力を体験しよう。
メガドライブのスロットに差し込むだけで海外ソフトが楽しめる。メガCD Ver.1.00,1.10およびメガCD2 Ver.2.00,2.10に対応。



MEGA NITRO
¥2,900 品番206

海外MDソフトを攻略しろ。
スロットに差し込むだけで海外MDソフトが楽しめる。これで海外ソフトに挑戦。一部対応できないソフトもあります。 MD対応

New X-TERMINATOR 8月下旬 新製品発売



新エックスターミネーター
パラメータロム内蔵で自分でパラメータを入力する手間が省ける。より複雑な秘技コードの入力が可能に。その他の機能もパワーアップ。

自分に合ったコントローラで激ムズゲームもラクラク、クリア！



DOCTOR JOYPAD
¥5,800 品番320

餓狼スペ、スパII、何でもOK！
複雑なコマンドをあらかじめ登録。ゲーム中にボタンひとつで必殺技が出せる、付属RAMカードにコマンド保存可。 SFC対応



FIGHTER 5
¥3,500 品番316

これぞ"正統派"ジョイスティックだ。
コンパクトでも握り易い。格闘ゲーム向けに配置された6ボタンは独立連射、オート切替え。スロー機能付き。 SFC、MD対応

超人気 3DO用アダルトCD-ROM 各¥5,480

★プリンプリン大行進（品番 815）
ここまで見せる!? 官能の写真集ついに登場！
★女体改造計画（品番 817）
甘く切ないエロティック写真集。衝撃の第2弾！
★ランジェリーパラダイス（品番 816）
妖艶な世界に誘う甘美な写真集、興奮の第3弾！

※表示価格には消費税は含まれておりません。

お申し込み方法

●必ず、お電話、もしくはFAXで在庫をご確認の上、お申し込みください。
●商品代金は消費税、送料（着払いの場合は着払い手数料も）を加えた金額をお支払いください。
●送料
関東・信越・南東北・北陸・中部……600円
北東北・関西……700円
中国……800円
四国・北海道・九州……900円
沖縄……1,000円
※離島は着払いとなります。
●商品の発送
在庫品であれば、代金お支払い方法の内①②③は入金が確認でき次第、④はお申し込みの当日または翌日発送となります。

●代金のお支払い方法
①現金書留
商品名、商品番号、本数、住所、氏名、電話番号を明記の上、下記住所当てに送付してください。
②銀行振込
銀行名 三菱銀行 秋葉原支店
口座名 ゲームスアーク
口座番号（普） 0547054
③郵便振替
振替番号 00160-9-720765
宛先 ゲームスアーク
④料金着払い
未成年の方は保護者の承諾が必要です。
着払い手数料
3万円未満……500円
3万円以上10万円未満……800円
10万円以上30万円未満……1,200円

輸入ゲーム専門ショップ
GAMES'ARK ゲームス アーク
Now we present you a new exciting TV games
It will be produce enjoyable time

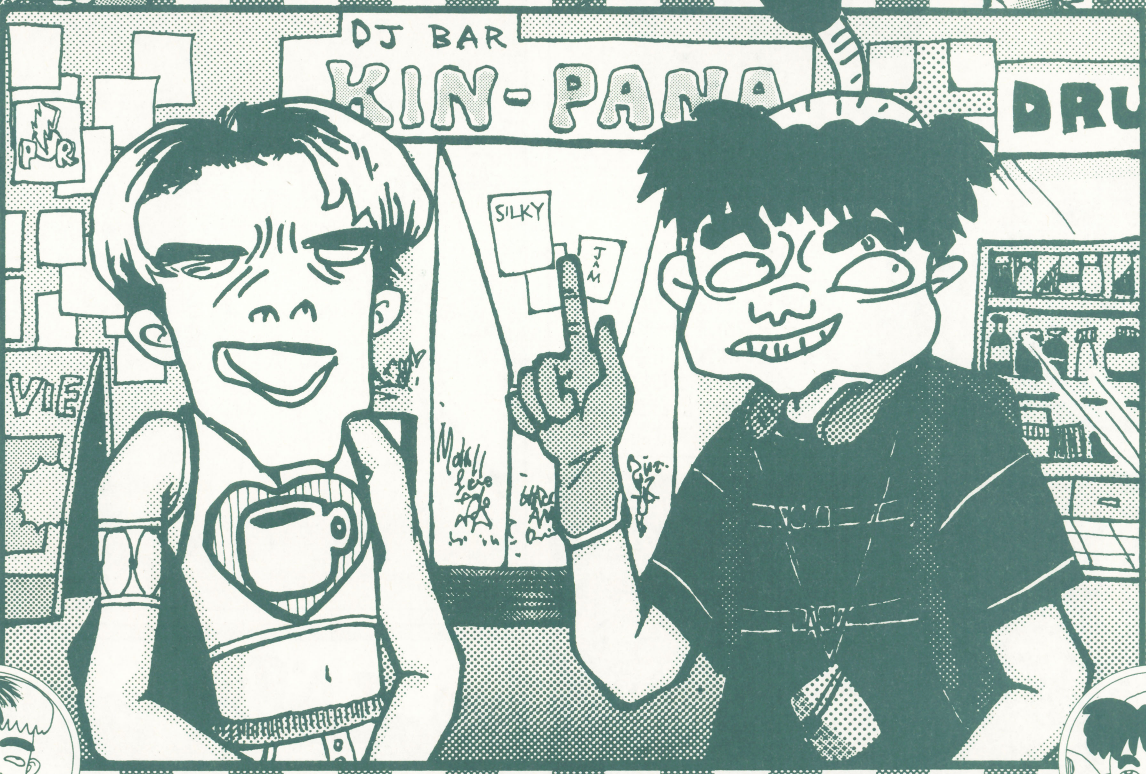
〒101 東京都千代田区外神田1-8-4
銭谷ビル4F
TEL:03-3255-7644(代)
FAX:03-3255-7645
営業時間：〈平日〉10:30AM～7:00PM
〈日祝〉10:00AM～7:00PM
（年中無休）

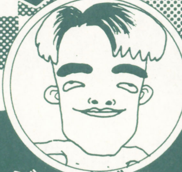
編集部と読者ちゃんをつなぐ愛のページ

禁断の花園

トロけちゃいそう

狼は生ろ豚は死ね

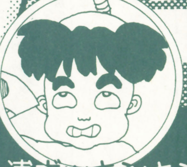




ジャイブ黒田

夏なんだから、みんな汗かかなきゃダメ

夏にかく汗って本当に気持ちいいよな！ 爽やかだよな!! 朝、満員電車に揺られて汗をかき、取材で炎天下の中、1時間歩き回ってまた汗をかく。編集部に帰ると、俺のミスに対する怒りの電話で冷や汗をかき、アイスの喰い過ぎによる腹痛であぶら汗までかく。こんな俺って本当に幸せなのかー!?



浦ボッキンキン

残暑厳しいなかゲリが止まらず悶絶中！

俺はかき氷製造機を持ってる。ペンギンのかたちをしてて、手でグルグルまわすやつだ。風呂上り、汗をダラダラ流しながらつくる。シロップはもちろんメロン味。ミルクもおもいっきりぶっかける。氷も最低２つは使おう。できあがったら、一気に食う。以上、これが俺の発見した確実にゲリになる方法だ。

緊急集合 女の子ゲーマーズ!!

「ゲームは男だけのものじゃなーい!!」ゲーム遊IIでは、女の子ゲーマーを大募集中。今回、紹介するのは、ジャイブが厳選した4人。どの女の子も強烈な何かを持ってるゾ。いずれ、もっと人数が集まれば、何か面白い事をやろうと企画中なので、女の子ゲーマーと自負する読者ちゃんはビシバシ送って来てね。言っておくけどオカマはダメだぜ。アレは男だから。あと、このゲームでゲーム遊IIのライターと対戦したいっていうような企画も同時募集。写りの良いプリチーな写真と一緒にガンガン送ってくれ。



神奈川県　キャンディ
◀ジャイブもカエルは好きです。今度見せて。

「前略、ゲーム遊II様。私はゲーム大好き、ラブラブのキャンディと発しやす。好きなゲームは、パズル物、RPGなどなど。今の夢は部屋に筐体を置く事でーす。一緒に写っているカエルの「高橋」と供に、未来のゲーマー&歌手を目指します。」



東京都　水木魔子
◀前回、コスプレ写真で紹介した水木さん。また、面白い写真送ってね。手紙もね。

「私たちは、ゲーマーでコスプレーヤーで同人誌まで出しています。今は、スパIIXとバーチャファイターにハマリまくっています。下手ですけど、ゲームが好きで好きでたまらない女です。どうぞ、よろしくお願いします。」

「驚かないで下さいよ。我が家には、アフターバーナーIIの筐体があるんです。子供と2人暮らしの私にとって、このマシンはまさにパパさん。これからも、永遠に愛し続けていくつもりです。」

東京都　坂下優子
▼ママさんゲーマー坂下さん。しかし、家に大型筐体があるとは…





神奈川県　村田みい子
◀おキレイな方っスね。ジャイブもバーチャは好きなんで、今度対戦しよ

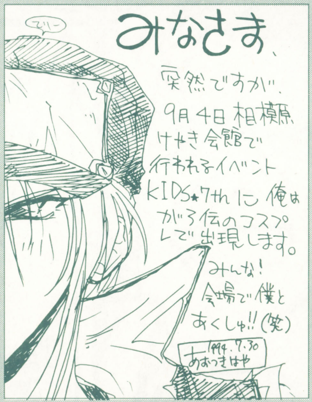
「私は、今バーチャファイター一筋です。それこそ寝食けずってのめり込んでいます。この企画で女の子ゲーマーの友達を増やしたいです。」

読者ちゃんの

◯最近、ヴァンパイアにハマってるハタチの女です。モリガンを使ってるんですけど、どうしてもデミトリに勝てません。もういっその事、デミトリに乗り変えようかしら。
東京都　真理子

ジャイブ　ヴァンパイア、本当に画面がキレイだよね。ジャイブが使ってるキャラは、デミトリ。いっつもザベルに負けちゃうけど、気に入ってるから乗り変えたりしないゾ。でもフェリシアもカワイイよな…。真理子ちゃん、デミトリに勝ちたかったら、ゲーム遊IIのスーパー攻略マン、リン寺田のページを読むべし！

◯最近の格闘ゲームってどうして対戦台ばっかり



神奈川県　あおつきはや
▲こういうイベント情報のハガキも大歓迎だゾ。でも、これってどんなイベントなの？

二十二歳の青春

著者　ジャイブ黒田

高校の頃、俺には好きな娘がいた。まだウブだった俺は、どうにかその娘にカッコイイ姿を見せたかった。時は9月、体育祭までちょうど1カ月。うん、これはチャンスかもしれない。俺は頭をフル回転させ、ある作戦を考えついた。俺はそれをL作戦と呼んだ。LOVEのLでL作戦だ。ここで、その内容を簡単に説明しよう。まずその娘に、あらゆる方法を使って「自分は足の遅い男だ」と伝える。実際にワザと遅刻したりもした。こんな地道な努力により、その娘の頭の中には、足の遅い黒田の像が出来上がる。次に実際は足の速い俺が100m走の選手に密かに選ばれる。あとは当日俺が、ぶっちぎるだけ。女はドラマ性に弱い。足が遅いはずの男が、目の前でぶっちぎり、自分に向かい、甘い言葉の1つでも囁けばメロメロだ。甘い言葉は原稿用紙30枚にあらゆるパターンに対応できる様、用意してあるから安心。できる事は全てやった。そして当日を迎えた。目が覚めて、爽やかな気分でカーテンを開ける。大雨だ…。水溜までできてる。「L作戦のバカ」俺は心からそう思った。

道しるべの法則

テーマ　もし、春麗とキャミィに恋の告白をされたらどうする？　その答えと理由を述べよ。

僕は中国語も英語も分かんないから、気がつかないと思う。　山梨県　くうねる

ジャイブ　あっそういえばそうだねぇ。でもジャイブなら、春麗とキャミィの〝恋する乙女〟の目を見れば気付くゾ。

私（女）は、絶対に春麗様♡　あの胸の大きさ、脚の太さ…あぁ一度抱いてほしい。　東京都　優子

ジャイブ　あんたレズでしょ！　レズに決まってるぅー!!

～禁断の若人たち～
◯山梨県　くうねる
◯茨城県　緑川裕行
◯栃木県　歩き人
◯東京都　飛鳥奈々緒
◯千葉県　左利きBOY
◯大阪府　夜月春姉
◯京都府　大塚屋兎
◯岩手県　ぐ
◯新潟県　如月遊

読者ページの締切日（8月8日）、ジャイブは、晴海までコミックマーケットの取材に行って来たゾ！　コスプレちゃんの写真など、来月号で紹介するからヨロシク!!



茨城県　らめみ
▲編集部でもカラオケはよく行くんだ。今度この曲で、「さいでんな〜」と叫んでみようかな

ゲーム版空耳アワー

●龍虎の拳のMr.ビッグ、「ドラムショット」が「ナンパオ」に　東京都　フクちゃん

ジャイブ　う〜ん、中国四千年の香りがするよね。でも、Mr.ビッグに「ナンパオ」って叫ばれてもなぁ…。

●ファイターズヒストリーダイナマイトのリー、「穿弓腿」が「チンコ臭い」に　東京都　馬

ジャイブ　うわぁ、リーが言うだけに余計臭そう。このゲームのキャラってみんな顔が濃いんだよね。それにしてもリーが…あぁ耳から離れない。

浦ボッキンキンの弟子志願

今日からいきなりスタートしたこのコーナー。俺の弟子になりたい若人を募集するのだが、応募方法はなんでもOK！　特に女性だと採用率は高いぞ。その時は恥しい写真も同封してね♡　まずは神奈川の鈴木、お前を俺の一番弟子に認定しよう



▲眉間のシワがいい味出してる！　次回作も待つ

声がもっと聞きたいの

なんでしょうね。僕は下手だから落ち着いて遊べないんですよね。本当に頼むから一人でやらしてくれ。　福島県　バトン

ジャイブ　そうだよなぁ。俺も下手だから、格闘ゲームをやるのって勇気いるんだよな。乱入されたら、まず勝てないし…。一人用の台も何台かは置いてほしいよね。でも、バトンさんみたいに、最近のゲームやゲーセンに対する、ちょっとした不満や要望とかってあるのかなぁ。もし、あるんだったらドシドシ禁花に送ってよ。ガンガン載せていくからさ。



神奈川県　少佐
◀ほんとアッチーよね。こんな時は、バルログの涼しげな顔を見るに限る!?



東京都　虎沢礼樹
▲虎沢さんには珍しく白いイラストだね。今度、ぜひぷよぷよで対戦しましょう。

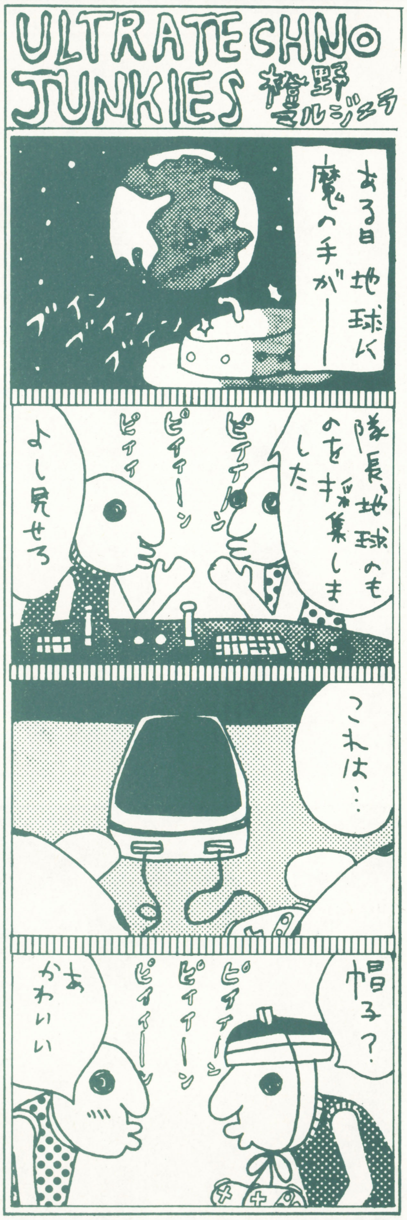
これだきゃ言わせろ!!

◆禁花で「読者ちゃん」ていうのやめてほしい。気味悪い。　東京都　虎沢礼樹

ジャイブ　イヤですぅ。だって読者ちゃんって呼んだ方がカワイイでしょ。じゃあ、虎沢さんの事は「虎ピョン」って呼んであげるよ。

◆イラストコーナーがカラーじゃないから、この読者ページ、つまんねー!!　埼玉県　夢人

ジャイブ　そんな事言うな!!　ジャイブだってガンバッてんだからさぁ。読者ページ、カラーになるといいね。



明日へ向かって撃て!!

Q　僕は中学生くらいの女の子に結構人気があるんです。最初は別に気にしていなかったんですけど、女子中学生に「兄ちゃん、付き合ってよ」と言われてしまいました。しかし、いくら何でも相手は中学生…うまい断り方を教えて下さい!!　東京都　へんもも

ジャイブ　ウルセー!!　そんな事、俺に聞くなぁ。女子中学生でもイイじゃん。付き合っちゃえ。やっちゃえ！　でも、どうしても断りたいんだったら、お前が彼女の前で裸になれ！　そして陰毛の数を数えろ！　これで絶対、お前は彼女に嫌われるゾ。良かったね。

Q　ゲーム遊IIダッシュの発売はいつですか？　また、ターボやスーパーも出るんですか？　大阪府　ヨガの拳

ジャイブ　ゲーム遊IIダッシュの発売は、来年の秋を予定しております。また、スーパーについては未定ですが、ターボの方はSFCへの移植を考えております。（ウソだよん）

Q　読者ページのカラー化の予定はないんですか？　鹿児島県　哲人衣笠人

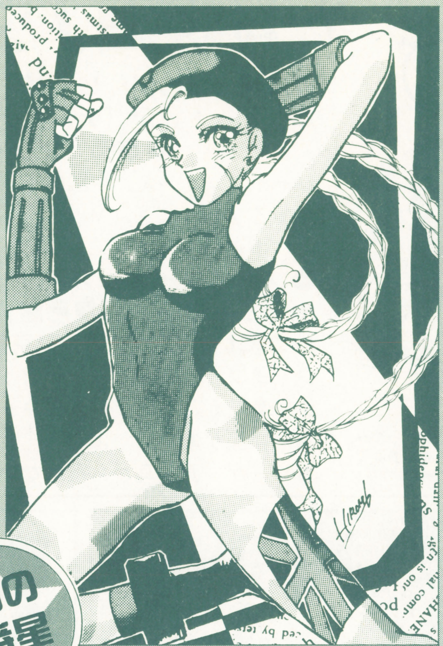
ジャイブ　読者ちゃんからのハガキの数が増えれば、夢ではないゾ。ガンバッテくれ〜!!

〜禁断の若人たち〜
○北海道　岩田陽介　○埼玉県　中澤赳　○埼玉県　爆烈斬　○埼玉県　浦野由紀子　○大阪府　内海幹　○東京都　丸山和徳　○群馬県　マイコン親父　○埼玉県　眠兎　○愛知県　バチェラー　○神奈川県　長浜恵　○富山県　馬人

虎沢礼樹さん、コミケにサークル参加でいたそうですね。捜したんですけど、コミケ初体験のジャイブには見付ける事はできませんでした。また、ハガキ送ってネ♡

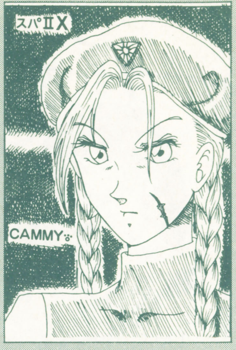
ごひいきの画廊 VOL2

どーだぁ!! ごひいき画廊のスペースが前回より広がったぜィ。読者ちゃんからのイラストが増えれば、増えるほど広がっていくから、みんなガンバッテ投稿してネ。次の募集テーマは、ヴァンパイアに決定! ジャイブの希望としては、かわいい&エッチな力作を待ってるよーん。



今月の1番星

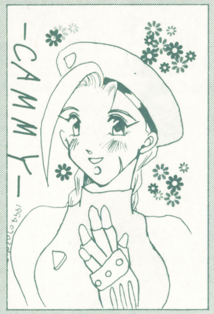
愛知県 太平洋海
▲このイラストが、今月の一番星!! やっぱり、動きのあるイラストはいいよね。顔の表情やポーズも、キャミィの元気良さが出ててGood!! これからもガンガン送ってね。 ⑥P



京都府 ひろりん
▲キャミィったら、そんなに怖い顔しないで。オ・ネ・ガ・イ♡ ②P



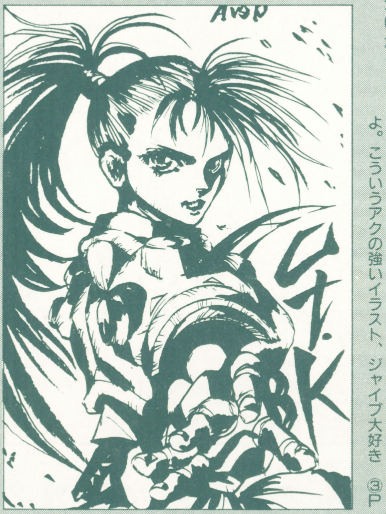
大阪府 ヨガの拳
▲頭の上の花は何だあぁ!! それにそのポーズは…。でも好きよん②P



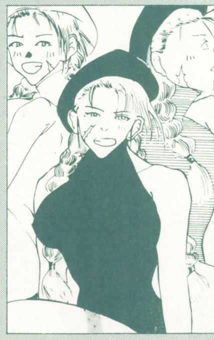
愛知県 渚葉風華
◀背景の花がシュールでいいよネ。テレるキャミィにジャイブもメロメロなの ②P



神奈川県 あおつきはや
◀ほーほっほっほ!! まるで女王様の舞ちゃんね それにしても舞ちゃんの衣裳ってセクシー ②P



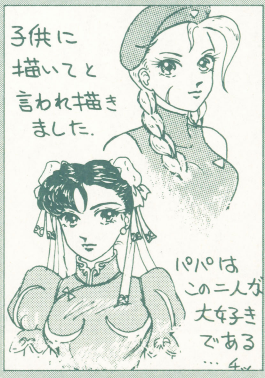
徳島県 けもの
◀スゴイ迫力っす。構図も決まってて、カッチョイイっスよ。こういうアクの強いイラスト、ジャイブ大好き ③P



宮城県 鉄板
◀キャミィ三姉妹か!! 真ん中のキャミィがやけに強そう。ジャイブは右端がLOVE♡ ②P



岡山県 デイトナUSSR
◀たぶんブランカは、一日3回はローリングしてるゾ。きっとそうだー!! ②P



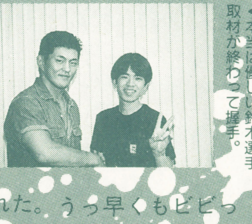
宮城県 一紗の母
◀えっお母さん? という事は人妻なのかー!! パパさんの言う通り、この2人はカワイイっスよね ②P

ジャイブ黒田、プロレスラーに殺られる!?

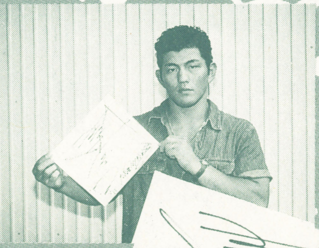


▶ぐ、ぐわ〜!! スリーパーに失神寸前のジャイブ

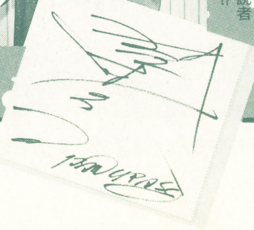
7月29日、俺はプロレスラー鈴木みのるの取材へ行った。プロレス界で最も怖いと噂される男…だが俺はビビらないぜ。へへん! 道場で待つ事30分、ついに鈴木選手が現れた。うっ早くもビビってしまった。動揺の収まらない俺に追い打ちをかける鈴木選手の声「本気でスリーパーをかけてみましょうか」。あとは左のような姿に…ツライぜ。



◀本当は優しい鈴木選手。取材が終わって握手。



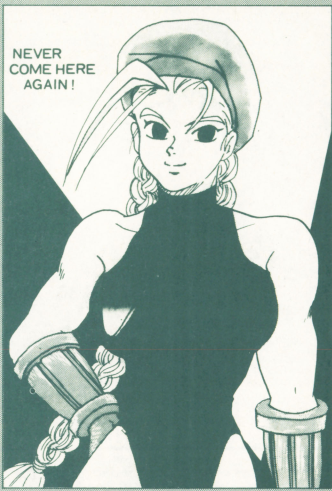
◀サインと一緒にハイチーズの鈴木選手。心優しき禁花の読者ちゃんにプレゼントするゾ!!



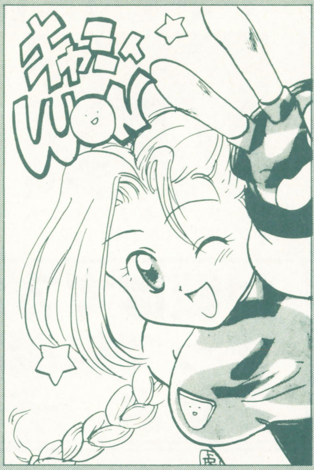
▲欲しい人は、「鈴木選手サイン」係まで

俺と一緒に写真に写ってくれた青いキャミィちゃん。惚れました。手紙下さい。

～禁断の花園～
○青森県 亀地哲夫 ○東京都 石井宏 ○宮城県 小野貴裕 ○大分県 伊藤洋一 ○愛知県 上村渚 ○長崎県 津田大地 ○大分県 工藤奈々 ○東京都 マーくん ○鹿児島県 竹流 ○栃木県 バッドくん



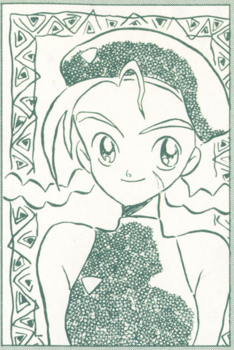
神奈川県　少佐
◀トーンをうまく使っている少佐のイラスト。キレイですねぇ。次はもっと動きのあるイラストを期待してます　③P



東京都　虎沢礼樹
◀前号で一番星だった虎沢さん（虎ピョン）。あいかわらずウマイっスねぇ～。あと、ジャイブにもHィイラスト送って～！　③P



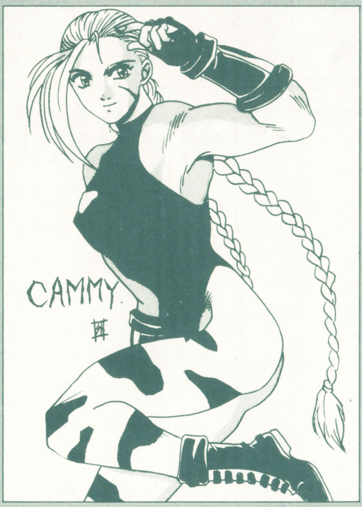
沖縄県　ありあはん
◀ゴツイ筋肉でんなぁ。カワイイのか、怖いのか、ジャイブには分かりましぇ～ん。ゴメンネ　②P



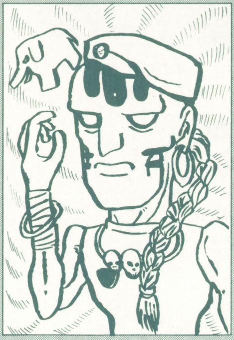
埼玉県　ぱんち
▲イタズラっ娘キャミィっ感じ。今後は動きのある絵を期待　②P



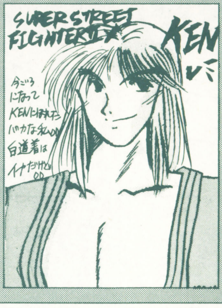
兵庫県　雀部雷
▲こ、こわすぎるー！　ひ、人を殺った事のある者の目だー!!　②P



奈良県　くされ外道
◀このキャミィはまた、スタイルいいねぇ。（うー、ちょっとオヤジくさい）出るトコは出て、ひっこむトコはひっこむ。このキャミィは、まさにそれ。次はもっと表情のある顔を書いてね　③P



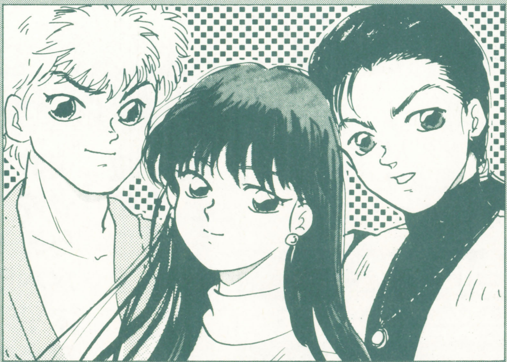
大阪府　ヨガの拳
◀キャミィなのか、ダルシムなのかー!!　それにしても左上の象は何なんだ!?。脳が溶けるぅ　②P



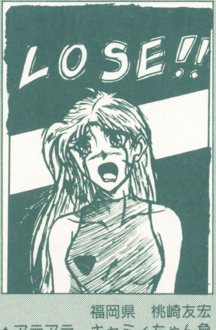
神奈川県　響飛鳥
◀男のキャラのイラストって少ないんだぁ。次はね、ベガを書いてほしいなぁ　②P



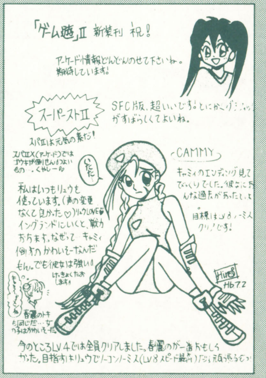
滋賀県　増田知枝
▲あっキャミィが舌出してる。ジャイブの事なめたいの？　②P



神奈川県　少佐
◀龍虎の拳1の時の3人かな。ユリはまだ髪の毛ロングなんだねぇ。なんか初々しいね　③P



福岡県　桃崎友宏
▲アラアラ、キャミィちゃん負けちゃったんでちゅかぁ　②P



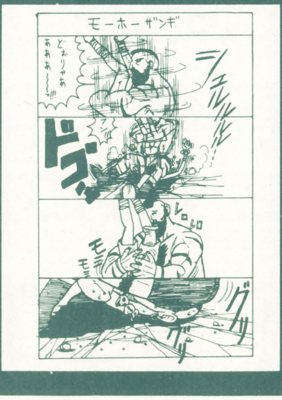
埼玉県　山中広美
◀スパIIウマイんだね。ジャイブは苦手なんだぁ。今度、スパIIの必勝パターンなんかも描いて送ってー！　②P

〜禁断の花園〜
○山口県　阿久津龍哉　○福岡県　哲仁　○岡山県　山口智成　○愛知県　HAO　○宮城県　狸彦彦　○埼玉県　クラシック覇王　○埼玉県　ツインカム　○愛知県　スーパーダサイヤ人　○埼玉県　京王線　○愛知県　チバレイ命

禁花版 四コマ道場



茨城県　らめみ
◀ぷよぷよ面白いよね！　でもジャイブ下手なんだぁ。らめみさんはサタンまでいけるの？　今度教えて！　③P



福岡県　尾上智也
◀あ～ん、ダルシムかわいそう。でも、ホモといえば、やっぱりザンギエフなのか。また四コマ送ってネ　③P



宮城県　鉄板
◀ガルフォードの妄想をもっと詳しく描いてくれ～！　でも、ナコルルの声って何であんなにHっぽいの？　③P

ジャイブ、コミケに行ったのに忙しくて同人誌一冊も買えなかったんだよね。可哀相だと思ったら、ジャイブ好みの同人誌をビシバシ送って！　感想を書くからさぁ。

〜禁断の若人たち〜
広島県 田中章宏
埼玉県 山中広美
大阪府 松浦章記
愛知県 HAO
東京都 ビーナス
徳島県 田島幸司
鹿児島県 テンカウント
岡山県 小原京介
大阪府 佐田憲之

やぶそばん竹内またも編集部出入り禁止！

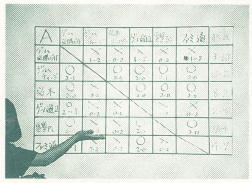


▲このにやけた顔を見よ！ これで勝てるわきゃないのだ。相手をしていただいた他誌の皆様、本当にご迷惑をおかけしてすいませんでした…



▲敗北決定の瞬間。天をあおいでも負けは負け。お前は負け犬なのだ！

前回のおもちゃショーでの大敗に懲りる事なく、今度はコナミ「対戦ぱずるだま雑誌社対抗戦」に出場した竹内。リーグ戦で行われた試合結果は、なんと１勝４敗！ 見事な負けっぷり。当然２度目の出入り禁止が決定。しかし竹内は「次のストII国技会大会を見てろよぉ。俺の腕前を見せてやる」と叫んだ。竹内よ、もう誰もお前を信じない…。



▲竹内ぶっちぎりの負け犬状態……



▲竹内の暴挙をコナミの柘植氏が！

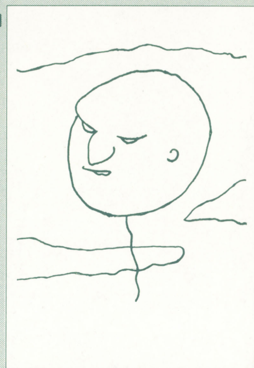
今月の異端者たち



大阪府 ピエール
◀こいつは、ひょっとしてスネ夫!? なぜ眠いんだ？ 俺には分からん ③P

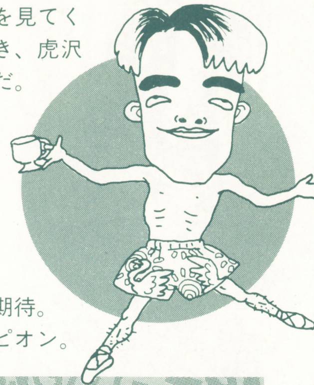


奈良県 ライジングスピア
◀サングラスをかけたキラーカーンなのかぁー!? 強すぎるのかぁ!! ③P



大阪府 後藤圭介
◀シュールなイラストでございますね。ジャイブは、こういうの好きです。期待してますです ③P

めざせ禁花チャンピオン



下のランキングを見てくれ。前回にひき続き、虎沢礼樹さんがトップだ。年間チャンピオンには、超ビッグな賞品を用意しているから、みんな、ガンバレ!! 次号は、下位の読者ちゃんの追い上げに期待。目指せ年間チャンピオン。

禁花公式ランキング

1位	虎沢礼樹	15P
2位	少佐	10P
3位	らめみ	9P
4位	水木魔子 太平洋海 ヨガの拳	6P
7位	鉄板	5P
8位	フクチャン あおつきはや	4P
10位	坂崎由里 武村さつき 尾上智也 けもの くされ外道 後藤圭介 ライジングスピア 村田みい子 キャンディ ピエール	3P

禁花全コーナーハガキ超募集中よん♡

今のところ、禁花の募集テーマは下の10タイトルね。締め切りは無いから、ガンガン送って来てね！ それから、今日ジャイブは、コミックマーケットを取材するため、晴海まで行ってきたゾ！ B館とC館へ行ったんだけど、スゴイ熱気でビックリしました。あと、コスプレちゃんもいっぱいいたよ。この模様は次号で紹介するから、見てくれなきゃイヤ。

ごひいき画廊
読者ちゃんのイラスト大紹介。テーマは、ヴァンパイアだー!!

ジャイブの合成工場
読者ちゃんから送ってもらった写真と何かを合体させるコーナー。

明日に向かって撃て!!
読者ちゃんの悩みにジャイブ黒田が応えるゾ。アブナイ悩みを待つ。

ゲーム噂の真相
ゲームに関する噂やジンクスを大募集。くだらないネタでもOK！

これだきゃ言わせろ!!
日頃、腹の立つ事をこのコーナーにぶつけてくれ！ 何でもOK。

道しるべの法則
もし、ザンギエフに恋人が犯されそうだったら、君ならどうする？

ゲーム版空耳アワー
どうしても他の事を言っているようにしか聞こえないゲーム音声募集。

アイドルへの道
禁花のアイドルになりたい女の子読者ちゃんを大募集。

インディーズソルジャー
新格闘キャラ募集。名前、年齢、出身地、必殺技も書いてネ。

禁花バッシング
禁花に対する読者ちゃんの不満をぶつけてくれ。キツーイ一言を待つ。

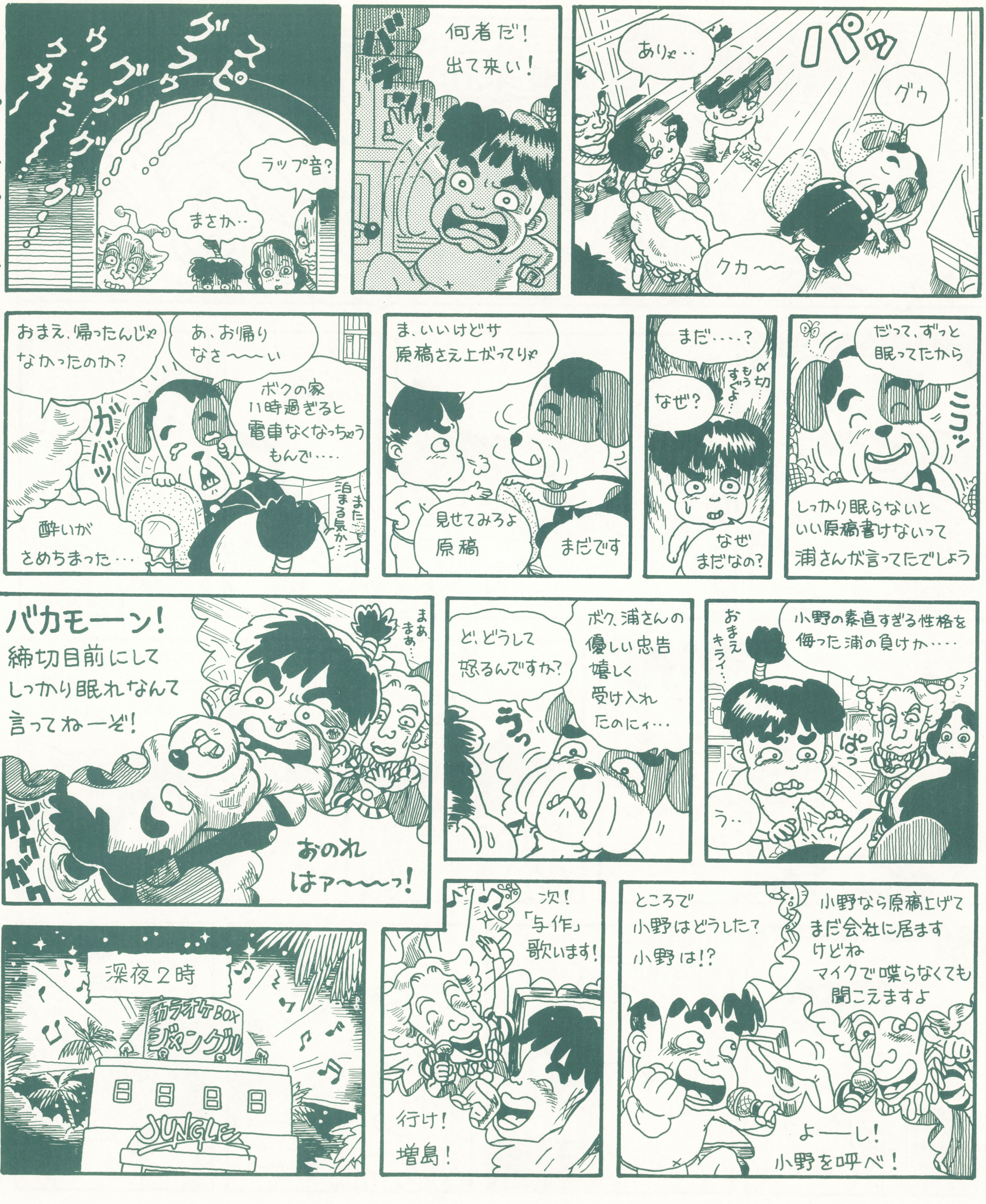
各コーナーの募集要項はP57を見ろ

東京都 Xtalさんへ。怒りのお手紙サンキューです。手紙の意味は、よーく分かりませんが、次号の「禁花バッシング」で紹介させてもらうね。



いつも真面目なチープ小野が酔った時に見せる、その本性とは!?

チープ小野よ、この理不尽さに耐えるのも一流編集者の仕事だ!!



完徹記録更新中の、ちょっぴりハイな杉山真理先生にお便りを!!





EVENT

第32回「アミューズメントマシンショー」入場券プレゼント!!

来る９月23日（秋分の日）に、幕張メッセで恒例のアミューズメントマシンショーが一般公開されるぞ。開催に先駆けて、一般公開日の入場券をペアで20組、40名の人達にプレゼント。応募のきまりをよく読んで、さっそく応募しよう!!


▲約3,000台も集まった最新ゲームを発売日前に体験しよう!!

応募方法

官製はがきにあなたの住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して下記のあて先まで。抽選で20組40名に入場券が当っちゃうぞ!!
〒105 東京都港区虎ノ門５－３－20　仙台山アネックスビル305「第32回アミューズメントマシンショー　入場券プレゼント　ゲーム遊II」係まで。締め切りは９月９日（当日消印有効）。当選者の発表は賞品の発送にてかえさせていただきます。

パンクラス「ROAD TO THE CHAMPIONSHIP」　開催中!!


▲取材に協力してくれた鈴木みのる選手も参加

決して妥協しないファイトを続けるパンクラス。９月１日の大阪府立体育会館で、船木誠勝VSウェイン・シャムロック戦が。そして、10月15日東京、両国国技館では船木誠勝VS鈴木みのるのカードが遂に実現する!!　パンクラス２強の対決の行方は絶対見のがせないぞ。

お問合わせ：ワールドパンクラスクリエイト　☎03-5411-0196

コンサート

「金谷ヒデユキ　ソロ　リサイタル」開催!!

ＣＸ系の「上岡龍太郎にはダマされないぞ！」など、テレビでもおなじみの金谷ヒデユキ。その本来の魅力を発見するなら、やっぱりライブ!!というわけで、９月５日（月）、６日（火）の２日間、東京の「渋谷ジァンジァン」でソロリサイタルが開催される。毒のある替え歌を生で聴け!!


▲年４回のソロ・ライブは彼のセンスが爆発!!

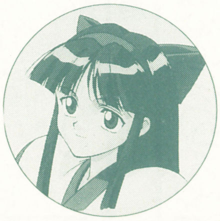
お問合せ　渋谷ジァンジァン
☎03－3462－0641

アニメーション

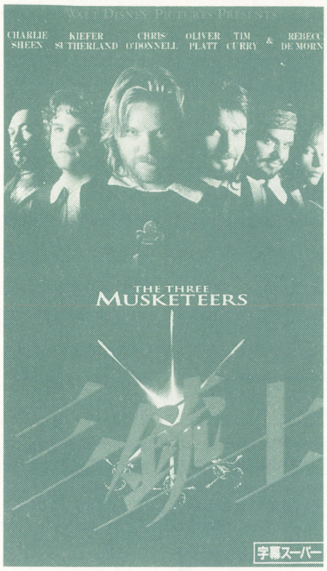
「サムライスピリッツ」アニメ化決定!!

SNKのテレビスペシャルアニメの第４弾はあの「サムライスピリッツ」に決定。９月18日（日）午後１時30分から２時50分までを始めとして、全国放送されるのだ。それだけでも嬉しいのに、この秋の新作アーケードゲーム「真サムライスピリッツ」の、覇王丸の超隠し技コマンドも公開!!　絶対見のがすな。


▲アニメの中でも12人の闘士の活躍を見る時が来た!!


▲ナコルルの声にはチバレーこと千葉麗子が挑戦


▲覇王丸の声には香取慎吾（SMAP）が担当



三銃士

ブエナ・ビスタ・ジャパン／発売中／¥10,300（込）

17世紀のフランスを舞台にして、無鉄砲な若者、ダルタニアンの活躍を描く。世界的に有名な小説のキャラクターを、アメリカ映画の若手スター達が絶妙の演技で楽しませてくれるのだ。国王の暗殺をたくらむリシュリューの陰謀に三銃士とダルタニアンが挑む。ピッタリとイメージにあったキャラクター達が、とても魅力的。アクションあり、陰謀あり、美女ありと、おいしい所がいっぱい詰まった、これぞ娯楽大作の一本。

監督／スティーヴン・ヘレク　出演／キーファー・サザーランド　チャーリー・シーン　クリス・オドネル　他



デモリッションマン

ワーナー・ホーム・ビデオ／発売中／¥16,480（込）

近未来のアメリカを舞台にしたバトルアクション。「デモリッションマン」（破壊屋）と呼ばれる刑事をスタローンが演じる。その名に恥じない彼の破壊ぶりに注目。見ればストレス解消、間違いナシ!!

監督／マルコ・ブランビア　出演／シルベスター・スタローン　ウェズリー・スナイプス　サンドラ・ブロック　他



タイムアクセル12:01

パイオニアLDC／発売中／¥15,450（込）

同じ日が何度も繰り返される現象に気づいた主人公バリー。反復する日々の中で殺されてしまった最愛の女性を助けようと奮闘する。テンポのよさとスリリングな展開が見る人をあきさせない作品。

監督／ジャック・ショルダー　出演／ジョナサン・シルバーマン　ヘレン・スレーター　マーティン・ランドー　他



マクロスプラス

バンダイビジュアル／発売中／¥7,800（込）

惑星エデンを新しい舞台として新しいマクロスを描くビデオシリーズ第1巻。メカのアクションシーンや各所で用いられるCGの描写などは、ちょっと他のアニメでは見られないデキの良さに注目だ。

監督／渡辺信一郎　声の出演／山崎たくみ　深見梨加　石塚運昇　林原めぐみ　西村智博　速水奨　内海賢二　他



ラブ・ポーションNo.9

パック・イン・ビデオ／発売中／¥15,244（込）

占い師からもらった惚れ薬が騒動をまきおこすラブ・コメディー。いつも、もてない男が惚れ薬の騒動の中から本当の愛を見つけるまでを、アメリカのヒット・ポップスに乗せて描いているのが魅力。

監督・脚本・製作／デイル・ローナー　出演／テイト・ドノバン　サンドラ・バロック　デイル　ミドキフ　メアリー・マラ　他



幽幻怪社　事件ファイル01　もう一度炎のくちづけを

パイオニアLDC／発売中／¥5,800（込）

霊能力を持った物たちが所属する探偵社「幽幻怪社」。大都会東京を舞台に魔物や悪霊との対決を描く。ナイスボディの主人公、妖華を始め、個性的なキャラが数多く登場するオカルトコメディ第1作目。

監督／千明孝一　声の出演／松本梨香　山寺宏一　伊倉一寿　渡辺菜生子　龍田直樹　川浪葉子　田中秀幸　小山裕香　他



ベートーベン2

CIC・ビクター／発売中／¥16,480（込）

前回よりも犬も増えて、あのセントバーナード犬ベートーベンが帰ってきた。ミッシーという彼女もできて、さらに自分の4匹の子犬までまきこんでの大騒動。今回も飼い主一家とのドタバタが面白いぞ。

監督／ロッド・ダニエル　出演／チャールズ・グローディン　ボニー・ハント　ニコール・トム　クリストファー・カステル　他



世界初のアニメ

モーションプロ／発売中／¥3,800（込）

約90年前に「ハンドル廻し」という撮影技術が発明された。この作品では、アニメの原点ともいえるその当時の作品を紹介している。アニメ好きならぜひ見ておきたい作品。新しい発見がきっとある!!

監督／J・スチュアート・ブラックトン　エミール・コール　ウィンザー・マッケイ



KENTAUR(ケンタウロス)

キューン・ソニーレコード／発売中／¥5,500（込）

約半年にわたっておこなわれた電気グルーヴのライブ「野村ツアー」の最終日の模様を収録。東京ベイNKホールの模様を鮮やかに再現。音楽はもちろんのこと、映像もとっても綺麗な作品なのだ。

出演／〔電気グルーヴ〕　石野卓球　ピエール瀧　良徳砂原



グラップラー刃牙（バキ）

東映ビデオ／発売中／¥12,381（込）

東京ドームの地下で催なわれている裏世界の格闘大会。その世界で最年少チャンピオンになった刃牙の闘いを描く格闘アクション。格闘ファンならば、この作品に出てくる技は要チェックかもしれない!?

原作／板垣恵介　監督／浅田裕二　声の出演／山口勝平　塩沢兼人　飯塚昭三　戸谷公次　龍田直樹　田中和実　他



井崎［修五郎］・花岡［貴子］・佐藤［壽恭］　競馬必勝！　ここが知りたい

フジテレビ映像企画部／発売中／¥2,980（込）

競馬マル秘情報を井崎、花岡、佐藤の3大競馬人が徹底公開。競馬の基本である競馬新聞の読み方教室なども入っていて、競馬ファンだけでなく、これから競馬を始めようと思っている人にもオススメ。

出演／井崎修五郎　花岡貴子　佐藤壽恭

CD

MANIACOBA
小林靖宏



東芝EMI／9月7日発売／¥3,000（込）

アコーディオンという楽器を使い、独自の音楽を創造しつづける小林靖宏。'91年にファーストアルバムを出して以来3年間で発表した曲を新旧とりまぜて、初のベストアルバムを完成。内容は新曲を2曲ふくむ全17曲を収録。最近は彼の演奏するアコーディオンの音楽がテレビのテーマ曲やCMなどで流れているので、けっこう彼の音楽を聴いて知っている人も少なくないはず。アコーディオンの音楽を全然想像できない人に聴かせると、きっとこの楽器に対する認識を新しくすること間違いナシ!! 聞く人に新しい音楽のジャンルを提供してくれる一本。

人生（HARDFLOOR REMIX）
電気グルーヴ



キューン・ソニーレコード／発売中／¥1,800（込）

電気グルーヴの架空レーベル“ドリルキング”。その同レーベルの第一弾となった作品がリミックスされて3年振りに復活。いわばドリルキングの原点はここにある！ のかな？

GS美神 極楽大作戦!!
アニメーション



キングレコード／発売中／¥3,000（込）

東映系劇場で公開中の劇場版テーマソングを収録。さらに、公開を記念してラジオで放送されたオリジナルドラマも聞けてしまう。ラジオを聞きのがしたファンは絶対、買いだ。

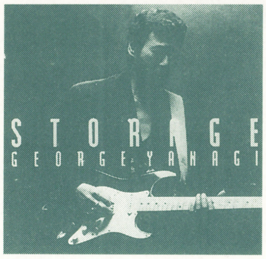
PRESENTS
PRINCESS PRINCESS



ソニーレコード／発売中／¥3,200（込）

ファンの人気投票によって選ばれた15曲と新曲1曲の全16曲のベストアルバム。彼女たちの10年間の活動の中で生まれてきた名曲の数々がここに集結。これはもう聴くしかない。

STORAGE
柳 ジョージ



MCAビクター／発売中／¥3,000（込）

ヴォーカリストとしての柳ジョージを強調したのがこのアルバム。ハスキーボイスで歌われる歌はメッセージ性にあふれているのだ。作曲に筒美京平や後藤次利も参加している。

A PLACE IN THE SUN
今井美樹



フォーライフレコード／9月2日発売／¥3,000（込）

彼女自身が4曲分の作詞も担当し、1年9ケ月ぶりに発表されるアルバム。もの静かで、やさしい彼女の歌声が疲かれた体に気持ちいいぞ。作曲に、坂本龍一、布袋寅泰らが参加。

“NŌS”（ノス）
NŌS（中村善郎&宮野弘紀）



メルダック／発売中／¥3,000(込)

最近の雰囲気だけを真似た音楽と違い、本物のボサノヴァを聴かせてくれる。二人の奏でるアコースティック・ギターに、異国の文化を感じずにはいられない一枚なのだ。

Love Always
西田ひかる



ポニーキャニオン／発売中／¥2,500（込）

昨年の9月から約1年かけて制作したアルバムが完成。彼女自身が作詞した曲も収録。色々ある愛のかたちを、その暖かい歌声で歌っていく。彼女の考える愛のかたちを聴け!!

ドリルキング・アンソロジー
ドリルキング・オールスターズ



キューン・ソニーレコード／発売中／¥2,200（込）

電気グルーヴの3人が架空のレーベルを作成。このでっちあげた架空のレーベルの中で好き勝手にやってしまおうというワケ。何だかよく解からんノリの3人がイカス!!

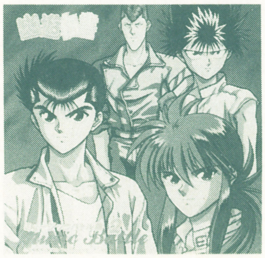
Baby Faith
渡辺美里



エピック・ソニー／9月7日発売／¥2,800（込）

8月1日に発売された新曲を含んだ10枚目のオリジナルアルバムが完成。彼女の力強いヴォーカルが今回も健在。いつ聴いても人に元気をあたえてくれるパワフルな作品。

幽☆遊☆白書 ミュージックバトル編2
アニメーション



メディアレモラス／発売中／¥3,000（込）

ニューエンディングテーマを含む全11曲となって好評シリーズの第二弾が登場。さらにCDS（シングル）にはミニドラマなども収録。歌あり、お話しありの、お買得度の高い2枚組。

MOVIE

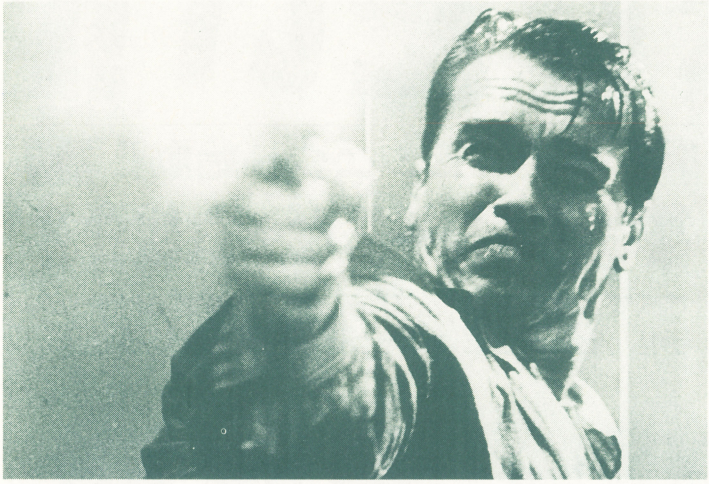
トゥルーライズ

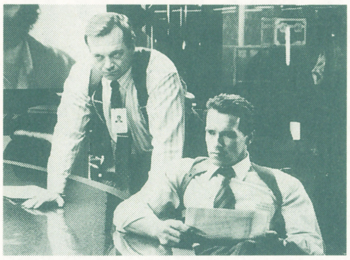
9月上旬公開

日本劇場ほかにて東宝洋画系拡大ロードショー

日本ヘラルド映画配給／監督・製作・脚本／ジェームズ・キャメロン　出演／アーノルド・シュワルツェネッガー　ジェイミー・リー・カーティス　トム・アーノルド　他

あの「ターミネーター２」のジェームズ・キャメロン監督とアーノルド・シュワルツェネッガーが再びコンビを結成。全編を通して壮絶なアクションを展開する作品を作り上げたのだ。シュワルツェネッガー演じるアメリカ大統領直属のエージェント、ハリーの活躍を描いてゆく。莫大な製作費を使って撮影されたアクションシーンは、すごいの一言。今回の作品では、シュワルツェネッガーはほとんどスタントを使わずに撮影に臨むほどの気合いの入れよう。映画史上最高といわれる製作費と監督や出演者達の意気込みを映画館の大画面で確認しよう。今年の話題作となるのは間違いナシの大作だぞ。


▲この映画の企画をキャメロン監督に持ちこんだのは彼自身。そこに意気込みのちがいが表われている


▲核テロリストと戦うエージェント役を熱演


▲今回、撮影に使ったハリアーは本物も使用した

男が女を愛する時

9月３日公開

全国松竹洋画系ロードショー

ブエナ・ビスタ・インターナショナルジャパン配給／監督／ルイス・マンドーキ　出演／アンディ・ガルシア　メグ・ライアン　エレン・バースタイン　ティナ・マジョリーノ　メイ・ホイットマン　ローレン・トム　他

好きな人のために「尽くす」。女性ならば一度は「ここまで愛されてみたい」と、思わずにはいられないラブ・ストーリーの登場だ。ルイス・マンドーキ監督に「私の夢が実現した」と言わせたほどのカップルが登場する。妻を献身的な態度で愛し続ける男性役に「ゴットファーザーPART３」のアンディ・ガルシアを。そして困難と闘いながらも主人を愛する妻に「めぐり逢えたら」のメグ・ライアンが演じている。妻の苦しみを救いたいとガンバル彼を見れば、「好きな人のために尽くす」事もリッパな男の生き方だと感じずにはいられない感動的な作品に仕上っているのだ。この秋のラブ・ストーリー映画はこれで決まり!!


◀この作品で美男、美女の理想的なカップルが実現したのだ!!


▲愛する人のために全力をつくす。くう〜っ、感動的じゃないか

PRESENT

①じゃりン子チエテレカ…3名

キングレコード提供

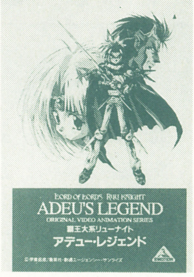
あの名作がLD全７枚のメモリアルBOXとして登場。完全予約限定なんだけどキャンセルとかでまだ在庫があるかもしれないぞ。LDを持っている人は絶対に買いだ〜！



②覇王大系リューナイト アデューレジェンドテレカ…3名

バンダイビジュアル提供

あのリューナイトのOVAが早くも登場。新作１話とTV版３話のスペシャルパッケージだ。テレカを当てて、ビデオも買うべし!!



応募方法

はがきに、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、希望する商品と商品名を記入して、〒101　東京都千代田区神田神保町２－14－304　ゲーム遊II編集部「NEWS　遊II10月号」係まで。締め切りは、９月16日（金曜日）必着です。なお、プレゼント当選者の発表は、当選者への商品の発送をもってかえさせていただきます。応募、待ってるぜ!!

ゲーム業界人になりたい人、おまちかねの企画が登場!!

ゲームクリエイターになりたい!!

自分でゲームを作ってみたい…。ゲーム業界で働いてみたい!! でも、どうしたら…。なんて思っている読者の疑問にすべて答えてみせましょう!!

続報!!

真サムライスピリッツ!!

ついに、その全貌をあらわした「真サムライスピリッツ」。イラスト、画面写真、新キャラの情報がいっぱい

極秘プロジェクト始動!!

某社最新レースゲーム紹介!!

すべてが謎に包まれたゲームを遊II編集部が独占入手!! 遊II読者だけにそっと秘密を公開するぞ!!

超SCOOP4連弾!!

バーチャファイター2(仮)!!

ついにその全貌を公開か!? もっと知りたい、見てみたい!! その厚いベールのむこう側へ潜入開始!!

どこまで暴ける!?

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

話題のゲームの攻略法をわかりやすく徹底紹介だ!!

攻略開始!!

11月号 9月30日(金)発売 定価500円

GAME遊II ゲーム・ユウ・ツウ

STAFF

発行人	長田 守
編集人	五味川 隆
発行所	株式会社 リイド社 〒166 東京都杉並区高円寺北2-3-2 Tel. 03-5373-7001(代表)
制作編集	株式会社 *BrainBusters* 〒101 東京都千代田区神田神保町2-14-305 Tel. 03-3288-0161
企画	木宮 雅徳 *(BrainBusters)*
写植版下	株式会社 日東社
印刷	大日本印刷 株式会社

主任	浦 信司
編集	吉田 知正/増島 国義 熊谷 理子/和田 誠 熊木 由貴子/高岡 昌己 竹内 規博/櫛渕 健一 木村 勝明/小野 建一郎 黒田 和寛/細井 昌幸 寺田 和章/鈴木 しのぶ
AD	末長 敬
デザイン	福島 徹(Smile Studio) 西山 玲子
撮影	木村 将
コミック	青木 智由紀/杉山 真理 寿 たまき/土代 昭治

Special Thanks To
株式会社 タイトー
株式会社 エス・エヌ・ケイ
株式会社 セガ
株式会社 カプコン
株式会社 ADK
株式会社 エイティング
株式会社 ナムコ
株式会社 コナミ
株式会社 彩京
株式会社 データイースト
株式会社 ビスコ
株式会社 ジャレコ
株式会社 バンプレスト
サン電子 株式会社
有限会社 セイブ開発
株式会社 ライズ
ビデオシステム 株式会社
株式会社 コインジャーナル

表紙 牧野 タカシ
ライターイラスト/杉山真理

【人気ACG!! 攻略第1弾】

目指せ1Coinクリア

VAMPIRE The Night Warriors

大人気格闘ゲームの徹底攻略第2回!! 今回は隠し技を中心にした攻略で行こう





▲不浄の月に照し出されるヴァンパイアの姿



異界の住人ボスキャラを完全攻略!!

10闘魔達の㊙隠し必殺技全公開だ!!

カプコン衝撃の新作ヴァンパイアがゲームセンター登場して2カ月あまりがたったけど、みんな、やり込んでるかな？　そろそろ、隠し技なんかを出しまくっている人もいるんじゃないかな？　なぬ、知らない。大丈夫おまかせください。今月は、全キャラクターの全隠し技を一挙公開してしまうのだ！　また、スペシャル技の有効な使い方も載せておくので、最後のキメはスペシャル技じゃなきゃダメ、と思っている人は必見の内容だ。特にモリガンについては詳しく説明しているので習得して、CPU、対戦に役立ててくれ。

攻略に入る前に、新たに分かったことをお知らせしておこう。前号で説明していた飛び道具の押しあいについてだが、これはどうやら、飛び道具の飛行距離に関係しているらしい。相手の飛び道具にぶつかった時点で、残りの飛行距離を消費し合って最終的に飛行距離が残っている方の飛び道具が、残り飛行距離分飛行するのだ。ようするに、引きつけて撃ったほうが有利なわけだね。モリガンやサスカッチのように、技の強弱によって飛行距離が変わる飛び道具を持つキャラクターは要注意だ!! その他にも空中で複数回攻撃が出せるなどもあるが、有効な使い道が見つかっていない。

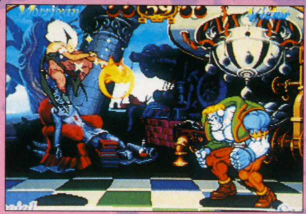


▲すがすがしい朝日の中にたたずむ妖魔たち。でも、明るい所に居て大丈夫なのかねえ？



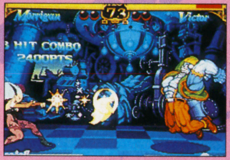
基本其の壱

スペシャル技を叩き込む前に必ず、やっておかなければならないことがある。それは、なにか？　そう、スペシャルゲージを溜めなければならないのだ。モリガンの場合、簡単なこと。



[ソウルフィストを撃ちまくれ]

地上、空中のソウルフィストを連射するだけでＯＫ。敵が近づいてきたら、低空ソウルフィストを当てる気持ちで撃ちこんでいこう。ビクトルなど、この戦法だけでも勝ててしまうぞ。



▲ビクトルが相手なら、低空、地上ソウルフィストを隙間なく連射しているだけでＯＫ！

華麗に決めろ!! 対CPU戦!!

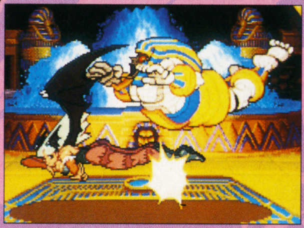
さて、先月号ではボス手前までの攻略をお伝えしたわけだが、今月号でも簡単におさらいしてみよう。ただし、今月は隠しスペシャル技のコマンドも公開されることなので、積極的に使っていくぞ。使用キャラは、当然モリガン。このキャラは、非常にスペシャルゲージを溜めやすく、スペシャル技も２種類あるので状況に応じて使い分けることが出来るのが強みだ。基本となる戦略は２つ。これについては、右のコラムで詳しく紹介しているので、よく読んでおいて頭に叩き込んでおいてほしい。ＣＰＵのランクが低いうちは、どのキャラに対しても基本其の壱が非常に有効。これだけで倒せてしまうキャラも多いのだ。だが、それだけではさびしいよね。そこで、基本其の弐の出番だ。この戦法は、一部のキャラを除けば、ほとんどのキャラに有効なのだ。これをマスターすれば、エンディングも遠くはないぞ。基本其の弐が通じない相手はわずかに２人。ビクトルとデミトリだ。この憎い２人には、ダークネスイリュージョンの代わりに、バルキリーターンを使用しよう。ビクトルは、まんまと喰らってくれる。デミトリには、削りに使うことになってしまうけどね。バルキリーターンが命中したら、立ち中、大パンチの連続技を叩き込んでやろう。難度は高いが、とてもかっこいい技なので、練習するしか！



▲フェリシアのダッシュ大キック。しゃがみガード不可

基本其の弐

スペシャルゲージが溜まったら、まよわずスペシャル技を使え！　と言っても、当たらなければ意味はない。どのようにして当てるか？　それは自分で考えなさい…。なんて言っていると、このコラムの意味が無いね。

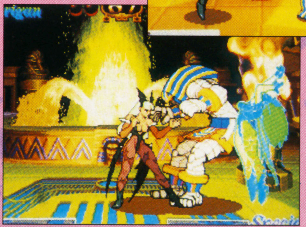


▲こんな感じで、すっ転ばしておいてっと

[すっ転ばして、分身じゃあ!!]

モリガンには、２つの隠しスペシャル技がある。しかし、私は断然ダークネスイリュージョンを推す！　だって、かっこいいんだもん。しかし、普通に出しているだけでは、当たらない。どのようにして当てるか？　これが、意外に簡単。相手を転ばせて、起き上がりにすこ〜し遅らせて出すのだ!!





▲このくらいの間合いで、相手が起き上がりきった頃を見計らってコマンド入力◀そうすると、ほ〜ら、この通り。この方法は、ボスキャラにも有効だぞ。２人で、暴れまくれ!!



▲この状態からでも、モリガンが一方的に勝つ

分身攻撃に弱い不幸な人々…



▲ビシャモンは、その筋では有名なカモ。ゲージが溜まったら、中キックで飛び込み、大足払いで転ばそう



▲さすがは古えのファラオって感じで、結構ガードされました。でも、起き上がりきった頃に出すとＯＫ！

ドリルアタックの方が好きな人



▲さすがは主人公のデミトリさん。ダークネスイリュージョンはガードします。ドリルで削っちゃいましょ



▲かわいそうなビクトルさん。バルキリーターンにモロにぶち当たってくださる奇特な御方なのである

これで完璧!?対ボス戦

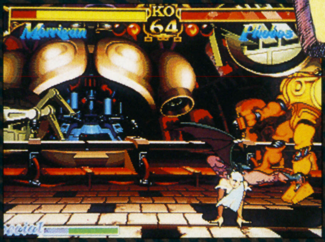
自然を愛する聖域の守護者!!

体中に内蔵された無数の超古代文明の武装を駆使して、邪悪を打ち倒す完全無欠の戦闘用ロボット『フォボス』



フォボスは、古代マヤ文明人の手によって、中央アメリカを邪悪なものから守護するために造られた。本来なら、善なるものなのだが、今回は主人公がわが悪なので敵キャラとして扱われている。通常技、必殺技ともに強力で、空中ダッシュをも使いこなす強者。しかし、こんなフォボスでも弱点はある。実は足払いに弱いのだ。モリガンなら、滑空中キック（ダッシュ）で飛び込み、しゃがみ中キックから大足払いにつなぎ、一度転ばしたら起き上がりに、中、大足払いを叩き込んでいこう！

スペシャルゲージが溜まったら、基本其の弐の通りにすれば、ボスにスペシャル技をぶち当てることができるぞ。飛び込みは、できるだけ低く当てないと喰らい投げをしてくるぞ。

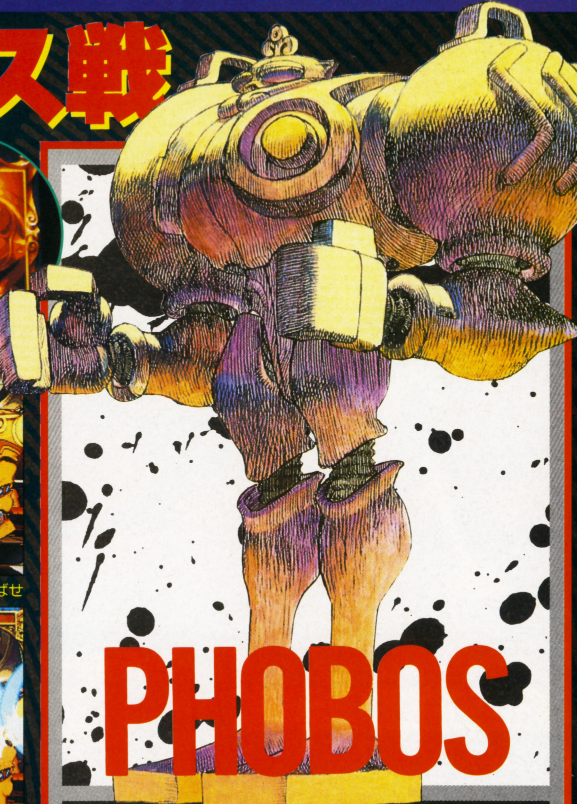


▲起き上がりに中キックをかさねて再び転ばせ





▲ゲージが溜まれば、分身だ!!
◀通称、磁石投げ。体中に刃物を仕込んだモリガンには不利!?



なんか、土偶みたいな外見なんですけど、かなりつよいです。勝ちポーズも、タイコやラッパを吹き鳴らしたり、小鳥を呼び寄せたりして、かなりのエコロジストであることがうかがえる。攻撃もかなりコミカルなものが多く、負けると腹立たしいこと請合いですよ。

全宇宙最強の生物あらわれる!!

異星より飛来した最大最凶にして最悪の狂える暴君。変幻自在の爆炎のエネルギー生命体『パイロン』





炎が意志を持って人の姿をとったようなパイロン。こいつの真の姿は人には見えない。今回は、地球のルールにしたがってこのような姿をしている。でも、戦闘中は人型でいる事の方が少ないんじゃないだろうか。タイヤみたくなったり、へんな網状になったり、ずるいよね。

パイロンは、惑星ヘイルストームに生を受けた。全宇宙を我がものにするため、ほうぼうを旅しているうちに地球に飛来したらしい。こいつは、ラスボスに相応しい強さで迫って来る。普通の手段で行ったらなかなか勝てないだろう。しかし、方法が無いわけではない。まず、ラウンドが始まったら、バックダッシュを使って、出来るだけ間合いを離す。そこから、大のソウルフィストを撃ちまくろう。飛び込んで来たら立ち大キックで迎撃する。時間や体力が少なくなってくると、テレポート投げを狙って来るが、これも立ち大キックでOKだ。



▲地上ソウルフィストを撃ちまくり、飛ばそう



▲しびれを切らして飛んで来たらこっちのものだ。立ち大キックで迎撃しよう



▲テレポート後の投げに注意。この投げ痛いし



モリガン

美しき夜の妖魔。その腕の動きに魅せられて…



ベクタードレイン

→↘↓↙←+Ⓟ

先月号でも紹介したコマンド投げ技。相手を空中高く持上げ、キリモミしながら地面に叩き落とす恐怖の技。敵の起き上がりに重ねたりする戦法が、非常に有効。ダークネスイリュージョンのフェイントにも有効だよ。





バルキリーターン

→↘↓↙←+Ⓚ+Ⓚ



◀バルキリーターンは、地上で命中すれば少なくとも10数回の連続技になる。その後、通常攻撃もはいる。おすすめは、中、大パンチの連続攻撃か大足払い。転ばせれば、次の攻撃に移りやすいね

背中のバックパックを思いきり吹かして画面外に飛び去る。この間は、無敵なので鳥篭脱出にも有効。小だと低空になるので、普段は小で使用するように。

ダークネスイリュージョン

小Ⓟ×2→、小Ⓚ、大Ⓟ



◀ドギャ、とぶつかり分身します。この後、好き放題タコ殴りしてから



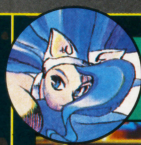
▶ズバッ、と蹴りあげます。こんなんやられたら泣きはいりますがな

いままでに無いコマンド体系で我々を驚かしたモリガン。ほんの少し移動して14連打だ!!

フェイントを使いこなせ!!



ダークネスイリュージョンは、コマンドの関係で小パンチが先に出てしまうので、相手に悟られやすい。そこで、相手の起き上がりに小パンチを出しておいてベクタードレインを重ねてみよう。



フェリシア

可愛い外見には似あわない強力な爪を持つ!!



ダンシングフラッシュ

↓↘→←↙↓+ⓅⓅⓅ



相手に転がって行って殴る蹴るの後に上昇パンチを叩き込む派手な技。見るからに痛そうだし、かわいいフェリシアの顔が怖くなるっす。しかも、飛び道具の下をくぐる。

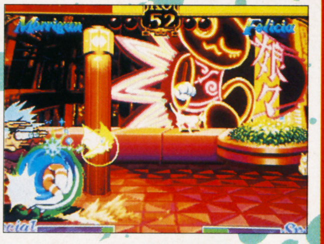


ヘルキャット

→↘↓↙←+Ⓚ

フェリシアって、かわいいよねぇ〜。でも、つよいんっす。ゲージが溜まっている時に、飛び道具を出したら、転がって来てボコボコにされるしぃ、ヘルキャットも間合いが広いんです。

早く飛び道具を撃って〜



フェリシアの転がり技は、全て飛び道具の下をくぐり抜けてくる。ゲージが溜まっているフェリシアに対して飛び道具を撃つのは、自殺行為とも言える。まあ、フェリシアに叩き殺されたい人は飛び道具を撃ちまくろう！



ビシャモン

真紅の鎧が、夜毎ひとの血を求めて夜泣きする!!



鬼首捻り

→↘↓↙+Ⓟ

ビシャモンの隠しスペシャル技は、投げ技だ！　巨大な手で相手を捻り潰す豪快さんだ。間合いがとおいと、殴り技になるところがこの技の良い所ではないかな？　大足払いの後に出すとよく喰らってくれるぞ。



切り捨て御免

→↘↓↙←+Ⓟ



◀おら、こっちへ来やがれって感じで引き寄せて相手のつま先から頭までを真っ二つにしようと言う勢いで斬上げる。リバーサルでシャドウブレイドコマンドで鬼炎斬と言う対空技もでるよ。

隠しコマンド投げ技。相手の胸倉を引っ掴んで、思いきり斬り上げる、おっそろしい技だ。返し刃からの連続技としても有効。見た目もかっこいい技だ。

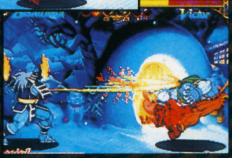


居合い斬り

←タメ→←→+ⓅorⓀ



◀ズビャズビャとか斬りまくる。どこまで斬るんだぁ、て感じ。いや、マジで。



▶まだまだ、ぶった斬る。モロに当ると画面の端の方まで相手を追いやっちゃう

居合い斬りのスーパーパワーアップバージョン。ゲージが溜まりきった時しか出せないぞ。

固めて引っ掴んじゃおう!!



ビシャモンは、やっぱ大足払いだと思うんだよねぇ～。リーチが長いんだから、相手の意表をつく間合いで攻撃をガードさせておいて、その攻撃をキャンセルして鬼首捻りを出すしかないでしょ。



オルバス

海底帝国の帝王現る!!
地上の覇権を握れるか



アクアスプレッド

→↘↓+ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ



オルバスの隠しスペシャル技は爆発系の飛び道具だ。着地点で爆発し、相手を空中高く持上げ地面に叩き落とす凶悪さ。しかも、パンチなら近距離、キックなら遠距離へと撃ちわけることも出来るのだ。もし、ガードされてもスクリュージェットなどで、削りまくってあげよう。海底の削り王になるのだッ!!



スカイネプチューン

→↘↓↙←+Ⓚ

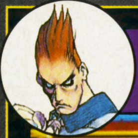


両腕を槍状にして敵の体に突き刺し、高空にジャンプして踏みつける恐怖の技。キックをパンチに変えると、クリスタルランサーと言う投げ技にかわる。

すっ転ばして削っちゃおう



オルバスのしゃがみ大パンチは、しゃがみガードが出来ない。相手の起き上がりに小パンチを重ねてすぐ大パンチを出せば、喰らってくれるのでゲージが溜まれば、スペシャル技で削ってしまえ



デミトリ

暗闇の中の貴族。果たして、夜の覇権を握れるか



ミッドナイトプレジャー

↓→↘+ⓅⓅⓅ

デミトリの隠し必殺技は、ヴァンパイアらしく相手を噛みまくるものだ。でも、その後に殴ったり蹴ったりするのは、私がおいしくなかったせいでしょうか？　ガードしても無駄なので気をつけよう。



起き上がりに重ねちゃおう

トロトロっと近づいて行って噛むんだけど移動距離が短すぎて、相手の手前で止まってしまうことが多いんですよねぇ。だから、起き上がりに重ねちゃうのが一番GOODです。



あと、もっとも有効と思われるのが、ダッシュからの噛みつきです。これは、非常に有効な三択があるんですけど、教えてあげません…。うそです。対戦編ページを参照してね。









デミトリのスペシャル技ってかっこいいよね。なんか、出っ歯くんって感じだよね〜。



ガロン

疾風迅来の人狼。強き者を求めて、故郷を後に…



ビーストキャノン

←↙↓↘→+Ⓟ

ガロンの隠しスペシャル技は、突進技のビーストラッシュのパワーアップバージョンだ。光の尾を引いて、敵に突っ込む姿は見ていて気持ちがいいぞ。技の使い方自体は、ビーストラッシュと変わらないが、秘密があるのだ。







▶驚異のビーストキャノン2段攻撃！



空中ビーストキャノン

↖←↙↓↘+Ⓟ

ビーストラッシュ同様、ビーストキャノンも空中で使うことが出来る。相手がうかつに飛び道具でも撃ってきたら、まよわず空中ビーストキャノンだ！



対空ビーストキャノン

→↙↗+Ⓟ

当然のようにビーストキャノンにも対空バージョンが存在する。相手を突き抜けて飛んで行くので、着地後の攻めの組み立てが難しいところだよね。

えっ!?　2回も出せるの？



◀2発目の出がかり。この状態では、どうも無敵っぽいっす



▶ドガーって感じ。これが当ると、すっげー、うれしいよね

ビーストキャノンの秘密について説明しよう。実はこの技は、出ている間に再度、ビーストキャノンを出すことが出来るのだ。但し、現在でているビーストキャノンと同じものは出せない。しかし、この技は空中連続技あつかいなので、地上ビーストキャノンから対空ビーストキャノンの2段とかも可能なのだ。そして、ここが重要なのだが、2発目の出がかりの丸くなるグラフィック時は、無敵っぽいのだ!! 敵の攻撃をスカして、ぶち当てよう。



ビクトル

愛する父に造られた体 負ける訳にはいかぬ!!



ギガブルート

←タメ→＋Ⓟor ⓅⓅⓅ

ビクトルの隠しスペシャル技の１つ、ダッシュスライディングパンチ。パンチ３つで出すと回転しながら３回もパンチを出す。１発目で空中に飛ばされるが、空中連続技あつかいなので、２段攻撃になる。相手のふいをつくなど、奇襲攻撃以外にうまい使い方がない。知ってる読者ちゃんがいたら、ぜひ教えて。



リンダーブレイク

↓タメ↑＋ⓅⓅⓅ



２つめの隠しスペシャル技。ギガブルートより、よほど、使いかってがよい。相手のジャンプ着地ぎわなどを狙っていこう。ただし、上昇中は無防備だよ。



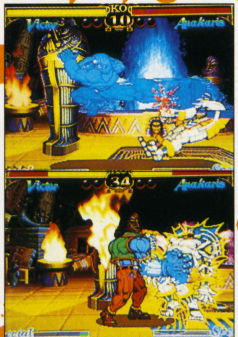
メガスパイク

レバー１回転＋ⓅⓅⓅ



ビクトルの技の中で、最も強力と思われるコマンド投げ技。正式コマンドは、レバー１回転なのだが、実は→↘↓↙←↖でも出てしまうところがナイス。

投げて投げてさようなら



上で紹介したものの他にもビクトルには多彩な投げ技が存在する。掴んですぐ、レバー↓↑＋Ⓟで地面に叩きつけるグラビトンナックル。↓↘→＋Ⓚで敵を掴んで電気を流すメガショックなどだ。



ザベル

地獄の旋律が俺を誘う！ 貴様を倒せと俺を誘う!!



デスボルテージ

→↘↓↙←＋Ⓚ

ザベルも２つの隠しスペシャル技を持っている。そのうちの１つが、このデスボルテージだ。必殺技のデスハリケーンのパワーアップバージョンといった感じのこの技。相手に無防備に近づいていって、突然だしたり、相手がジャンプしたところに出すと、反応しきれずに当たってくれることが多いぞ。



イービルスクリーム

→←＋ⓅⓅⓅ

腕の刃で敵を串刺しにして、自分の手元に引き寄せ電撃アッパーを喰らわす強烈な技。相手の起き上がりに重ねたり、中距離から突然出すと効果的だ。





とにかく相手を転ばそう！



ザベルは、本当にトリッキーな奴。立ち攻撃は、レバーを入れることによって、リーチの長い攻撃にすることができるし、空中ダッシュなんかも使える。これら、奇妙な技の中で中心に使っていくのは、ジョンプレバー下＋中、大キックだ。このドリル攻撃で相手を転ばして、スカルジャベリンを叩き込んだり他の技を重ねていく。結構。イヤな攻撃だ。



俺様のギターの調べで 感電させてやるぜぃ!!



サスカッチ

外見は愛らしくコミカル しかし、その攻撃は激烈



ビッグフリーザー

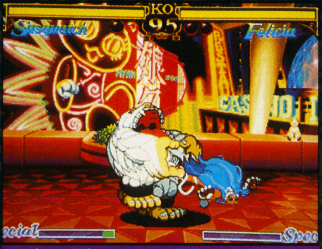
←↙↓↘→＋ⓅⓅⓅ



▼んがぁ〜、と口を開けて思いきり冷気を吹き出す



サスカッチの隠しスペシャル技は、冷気の貫通レーザーだ!! 見た目も派手だし、そのダメージも大きい。とはいえ、出るまでに時間がかかるので、モロに喰らってくれることは少ない。しかし、サスカッチにはビッグブランチと言う強力な必殺技がある。ビッグブランチで相手を凍らしておいてから、ビッグフリーザーを叩き込んでやろう。



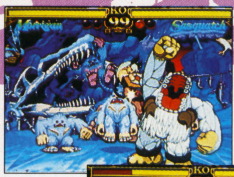
ビッグスイング

レバー1回転＋ⓅⓅⓅ



隠しコマンド投げ技。相手の両足を抱え込み、思いきり振り回した後、投げ捨てる豪快な技。比較的間合いが広いので空ジャンプなどから、ドンドン狙える。

豊富な対空技を使いこなせ



▲大口を開けている所に一生懸命さが感じられる。でも、痛そう…



▶スカートめくりっぽい対空。そのコミカルさに反して非常に強力

サスカッチは、対空技が豊富なうえに強力。そのため、飛び道具を使って、飛ばして落とす戦法が非常に有効だ。そうして相手を翻弄しておき、間合いを見計らって意表をついてダッシュ大キックからの投げを狙っていこう。投げ技は、当然、ビッグブランチを使う。氷の柱と化した相手への追い打ちには、ビッグタイフーンか、ダッシュ大キックが良いだろう。当然、スペシャルゲージが溜まっていれば、ビックフリーザーを使ったほうが良い。



アナカリス

現代に蘇った古代の賢王 亡国の再建をかけて闘え



ファラオマジック

中Ⓚ、弱Ⓟ、↓、弱Ⓚ、中Ⓟ









ちょっと、変わった技だ。どこからか引っ張りだした巻物を敵に投げつけ、炎、電気、氷、最後に棺を頭の上に落とす4連続技になる。しゃがみ中パンチなどで、相手との間合いを離して出すと、よく喰らってくれるぞ。

アナカリスの隠しスペシャル技は、飛び道具であるにもかかわらず連続技になってしまう、



コブラブロー

→←→＋Ⓟ

CPUがよく出している伸びるパンチがこれだ。出だしと、伸びきる寸前の2回攻撃判定がある。ゲージを溜めるのに最適。

やっぱ、王家の裁きでしょ



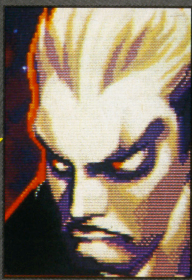
アナカリスの必殺技の中で、もっとも魅力的なのが、王家の裁きだろう。空中で、複数回使うこともできるので、1発目を誘いで使い、2発目を本命として使うなど、うまい使い方を工夫しよう



デミトリ

対戦戦術

夜の帝王の異名を持つ吸血鬼『デミトリ』





今回は、彼の有効な対戦戦術を伝授することにしよう

このゲームの主人公であるデミトリ。使い慣れた必殺技コマンド、高い基本性能。それにもかかわらず、10人の頂点と言うほどの強力さは無い、と感じている人も多いんじゃないかな？　でも、それは誤解。彼を使いこなせるようになれば、常勝無敗も決して夢ではないぞ。

まず、デミトリの基本となる技は、飛び道具のカオスフレアでもなければ、対空技のデモンクレイドルでもない。じつは、ダッシュなのだ。こいつのダッシュは、出始めと終り以外無敵。これを有効利用しないのはもったいない。彼の戦法の主軸は、このダッシュなのだ。自分の不利な間合いに居る時は、バックダッシュで間合いをとりなおすことも可能だし、ダッシュ中に技を出すこともできるので、相手の意表をつく攻撃もとりやすい。通常技では、大足払いが間合いも広く、出るのも早く、非常に重宝する。遠めの間合いでの対空技としても使えることも忘れてはならない。しかし、デミトリのダッシュの本当の恐ろしさはこんなものではないのだ。

前後に揺さぶり主導権を握れ!!



▲ダッシュからのデモンクレイドル。慣れないうちは、これがなかなか出せない。ダッシュのレバー入力と、デモンクレイドルの最初のレバー右入力を一つのものと意識して出すようにすると、出やすいとおもうよ



▲このダッシュを使いこなせるようになれば、君のデミトリの性能は、飛躍的にアップするはずだ。

▶対戦中は、相手のスペシャルゲージにも常に気を配っておこう。でないと、こんな目に合うことになるぞ

使いこなせ!!　悪魔の三択!!



デミトリのダッシュの本当の恐怖は、この三択にある。基本的には、前後にダッシュし、カオスフレアで相手を牽制しつつ、突如として急接近して、デモンクレイドルで地面に叩きつけてやる。それを警戒して、足払いや、ジャンプで逃げようとする相手には、デモンクレイドルを叩き込んであげよう。そして、本当の恐怖は、ダッシュからのミッドナイトプレジャーにある。この技は、ガードしていても無駄なので、相手に与える恐怖は絶大。

デモンクレイドル



▲ダッシュからなら、斜めに飛び出すので非常につかえる。ゲージが溜まっている時、ダッシュからのミッドナイトプレジャーを警戒して、迎撃体勢にいる相手に非常に有効

ネガティブストレーン



▲ダッシュデモンクレイドルなどで、十分にプレッシャーを与えた後に出すと非常に効果的。コマンド入力が少々失敗しても、通常投げのバットダイブになるので安心

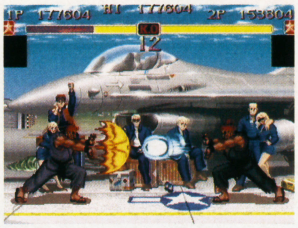
ミッドナイトプレジャー



▲左の２種類の戦法で相手を翻弄しておき、トドメにこれを使う。タイミングが少々早くても、この技自体が移動してくれるので入力は早めにおこなっておいても大丈夫







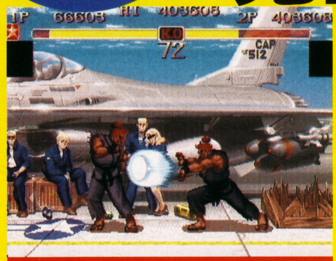
◀見よ、通りすがりの暴れん坊こと豪鬼同士の対決。決して、合成写真なんかじゃないからね。疑う奴は、ゲーセンで試せぇ！

時は７月某日。ヴァンパイアの隠しスペシャル技を必死に探していた頃。編集部に怪情報が舞い込んで来た。スパIIXの隠れキャラ豪鬼が自分で使えるだと⁉

そう‼ 本当に、あの脅威の暴れん坊豪鬼が使える‼
善良な一般ゲーマーを恐怖のズンドコに叩き落とせ‼

リン寺田の SCOOP! ハミダシ情報

隠れキャラ豪鬼の使用方法完全公開‼



豪波動拳
↓↘→＋P



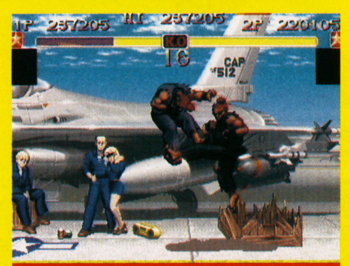
豪昇龍拳
→↓↘＋P



灼熱波動拳
←↙↓↘→＋P



阿修羅閃空
→↓↘or←↓↙＋PPPorKKK



竜巻斬空脚
↓↙←＋K

我々、遊II攻略班は、豪鬼が使用出来るとの怪情報を受けた日から、コマンド探索の長い夜が過ぎた。徹夜作業も一週間を越えようとしたとき、偶然から豪鬼を出すことに成功した。大きな驚きと喜びでその場で倒れる編集部員も居たほどの騒ぎだったのだ！

前置きはこのくらいにして、そのコマンドを公開しよう。まず、キャラクター選択画面で、リュウにカーソルを合わせる。ここで、２秒前後止めておいて、素早くT・ホークにカーソルを移動させる。ここでも、２秒前後カーソルを止め、同様にしてガイル、キャミィにカーソルを合せ、それぞれ２秒前後止めた後、再び、リュウにカーソルを戻し、２秒前後待った後、スタートボタンを押し、その後、0.5秒以内に３つのパンチボタンを同時に押すのだ。かなり複雑なコマンドだが、なれれば簡単に豪鬼を出せるようになるので、試してみよう。

さて、気になる性能のほうだが、斬空波動拳が１発しか出ないことを除けば、ほぼＣＰＵ同様の性能をもっている。ＣＰＵが、よく竜巻斬空脚で自分のキャラクターを空中に持上げて、豪昇龍拳を使った空中連続技にしていたが、これもちゃ～んと使えてしまうのだから驚異だ。灼熱波動拳は、小なら１発、中なら２発大なら３発の連続技になる。阿修羅閃空もちゃんと無敵。前方昇龍拳コマンドで前進。後方昇龍拳コマンドで後退。パンチボタンは長距離。キックボタンで短距離移動が出来る。阿修羅閃空からの投げなども可能なわけだ。ちなみに写真では紹介していないが、空中竜巻斬空脚は空中竜巻旋風脚コマンドで、斬空波動拳は、空中で波動拳コマンドで出るぞ。豪鬼でＣＰＵ戦をクリアすれば、豪鬼のエンディングも見られるのだから、スパIIX熱再燃と言う感じだ‼

[人気ACG攻略 SONIC WINGS 2 第2弾]

なぬー？ ソニックウイングス2を寺田が攻略するやとぉ！ ウチにもやらせぇ～

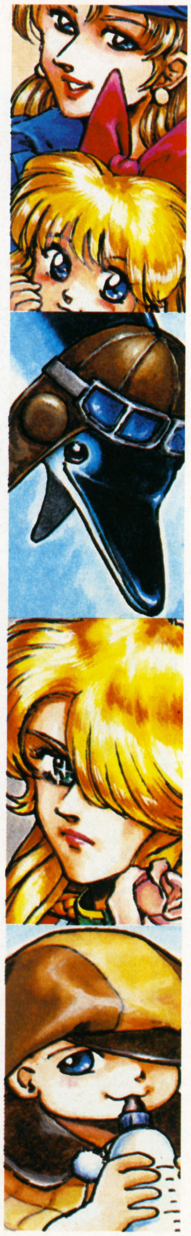


目指せ 1COIN クリア

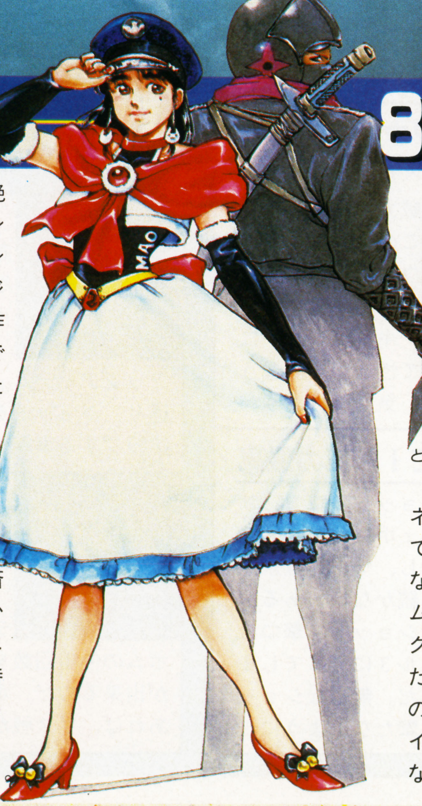
ビデオシステムのネオ・ジオ参入第二弾 あのソニックウイングス2を大攻略だ!!







天空を翔ける8人の戦士たち



個性的なキャラクターと、絶妙なゲームバランスでゲーセンで大好評だったソニックウイングスの続編が、なんとネオ・ジオのソフトで登場した！ 前作では、1P側、2P側で選択できるキャラクターが決っていたのだが、今回は8人のキャラクターを自由に選ぶ事が出来るのだ!! これは、うれしい変更点じゃあ～りませんか。もう、どちらが2P側に座るかで、ケンカをせずに済むね（誰かするんか？）。しかも、この組合せ全部に違ったエンディング、そして面クリア時のメッセージが用意されているというのだからすごい。あっ、でも同キャラは選択出来ないよ。



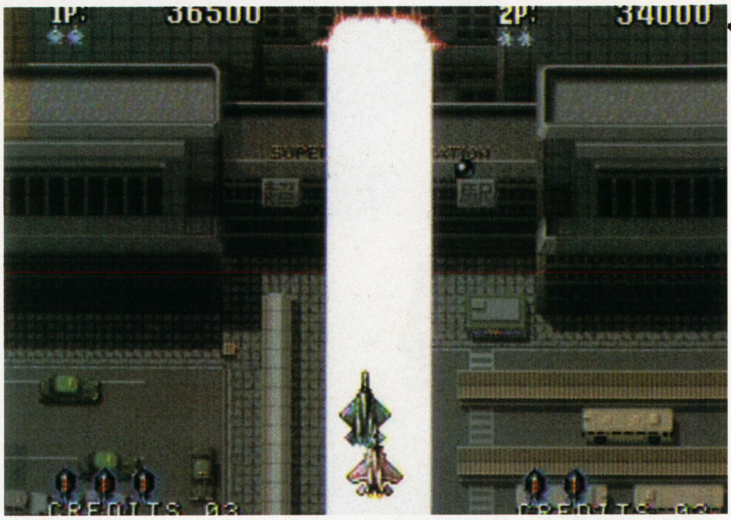
▲これが、キャラ選択画面。カーソルが両方とも2P側の方にきているのがわかるかな？

このソニックウイングス2が、ネオ・ジオで発売されたと聞いて、不安に思う人もいるんじゃないかな？ だって、このゲームは縦スクロールシューティングなのにネオ・ジオだと横画面だもんね。その点は大丈夫。敵の出現パターンや、キャラのサイズを調整して、全く気にならないようにつくられているぞ！

SONIC WINGS 2 行け！ 人々の希望翼に乗せ爆光まばゆい戦場の空

自機の操作方法だが、８方向レバーで自機の移動。Aボタンが通常＆サブウェポンの発射。Bボタンがボムの発射に使用する。C、Dボタンは、このゲームでは使用しない。８機種（８キャラクターかな？）の武装は、それぞれ特徴があり、その特性を充分に理解しないと苦しい戦いを強いられることになる。今回の攻略では、各キャラクターの詳しい紹介も行なっているので、よく読んでから、ゲームセンターに向かってくれ。

ソニックウイングス２は、全10ステージで構成されている。途中の２つのステージは、ボーナスステージになっているので、実質８つの難関があることになる。そこには、それぞれ強力なボスがいて、我々の到着を待っている。随所に現われるパワーアップアイテムや、ボムを駆使して、現われる敵を打ち倒し、全10ステージをクリアすることができれば、めでたくエンディングが拝めるという訳だ。どのキャラクターのエンディングも、おもしろいものばかりなので、ぜひとも自分の目でゲームセンターで確かめてもらいたい。



SHOT 攻撃方法の基本中の基本。とにかく撃ちまくって、敵機を破壊するのだっ!!



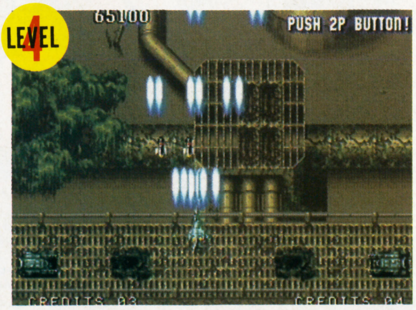
これが標準タイプ

ゲーム開始時と、自機が破壊された後はこの状態。パワーアップアイテムを１つも取っていないので、威力が弱く、サブウェポンも出ない。かなりつらいが、これが基本だ。



サブウェポン登場

レベル２は、ショットの威力が増すだけだが、このレベル３ではサブウェポンが発射される。そのサブウェポンは、キャラクターによって性能が全然違うので、気をつけよう。



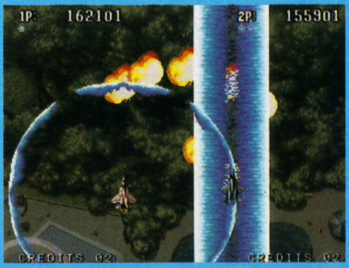
撃て！ 威力最高

ショットの威力、サブウェポン共に、最強。しかし、その力は永遠には続かない。ある一定量ショットを撃つとレベル３に戻ってしまうのだ。無駄なショットは撃たないように！

BOMB 各キャラクターが持つ個性的なボム。ピンチの時には、迷わず使うのだ!!

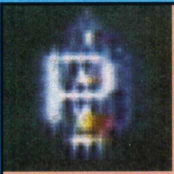
シューティングゲームにボムが登場したのっていつなんだろう…、という疑問は置いといて、もちろん、このゲームにもボムは存在しているぞ！

性能は各キャラクターごとに全く異っている。無敵になるキャラもいるし、時間を止められるキャラもいる。うまく使おう。



▲２人同時にボムを使うと、メッチャ強力だぞ

ITEM ゲームを有利に進めていくために、アイテムは、どんな事があっても取れ!!



アイテムは、敵機や建物を破壊すると、時々出現するぞ！　この「パワーアップアイテム」は、その名の通り、ショットを１段階パワーアップする事が出来るのだ！



この「フルパワーアップアイテム」は、自機のショットのレベルが最強になる。レベル１の時に取っても一気にフルパワー。２人プレイの時は、レベルの低い人が取ろう。



ピンチの時に、思わず使ってしまうボム。この「特殊兵器アイテム」は、そのボムの使用回数を１回増やす事が出来るのだ。ボムがイッパイあれば、ボス戦が楽になるぞ！



ハイスコアを目指して突き進む人たちは、この「ボーナス」を取らなきゃダメ。一定点数に達すると、自機の残機が増えるので、取っておいて損は無い。取りまくれっ！



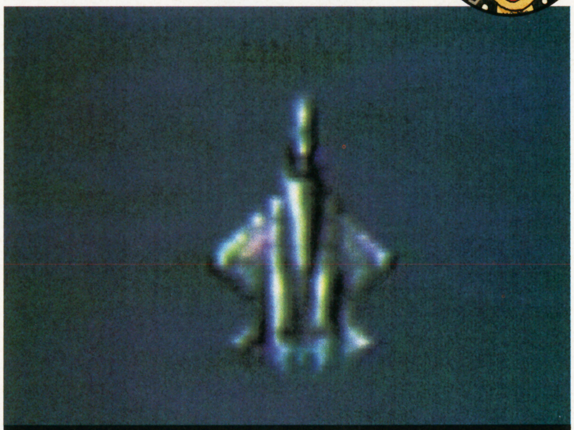
浪花の
天才イルカ
[ホワイティー]

自然を守る心優しきエコロジスト



イルカ好きのウチが選んだのは、この自称「天才イルカ」。大阪梅田のミニ水族館で育ち、現在は、なぜか国連軍特殊部隊に参加しているのだ。大阪育ちなので、話す言葉はもちろん関西弁。ウチに使ってくれと言わんばかりのキャラやね。

ホワイティー用に改造されたアメリカ空軍次期戦術戦闘機候補ＹＦ－23は、ボムが強力。一定時間無敵になる上、画面上全ての敵にダメージを与えるぞ。



YF－23

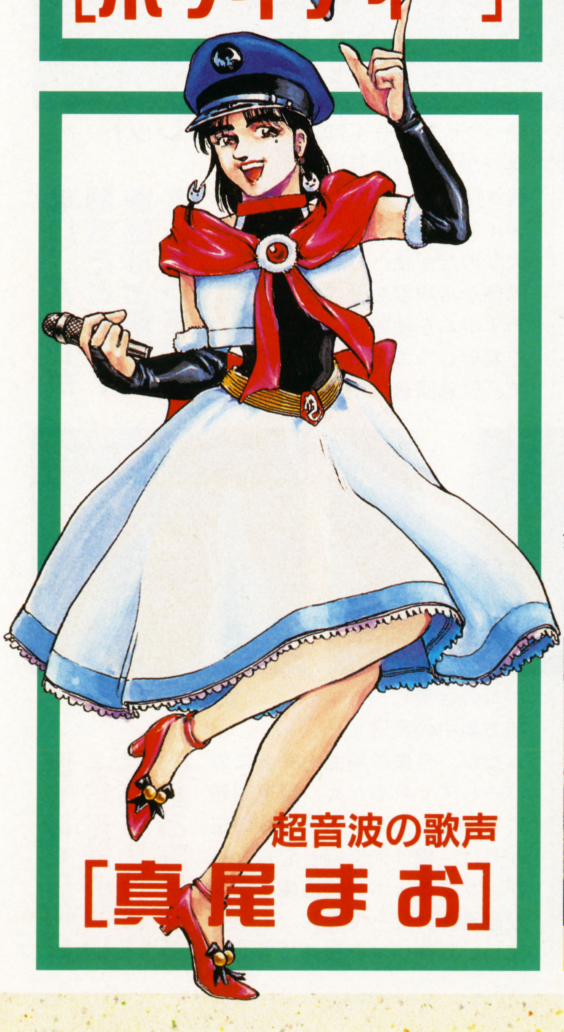


アクアショット
フロートマイン



ウェーブビーム

自分勝手な人間どもよ、忠告しておく。海を汚すヤツらは、このワイが許さんでぇ！

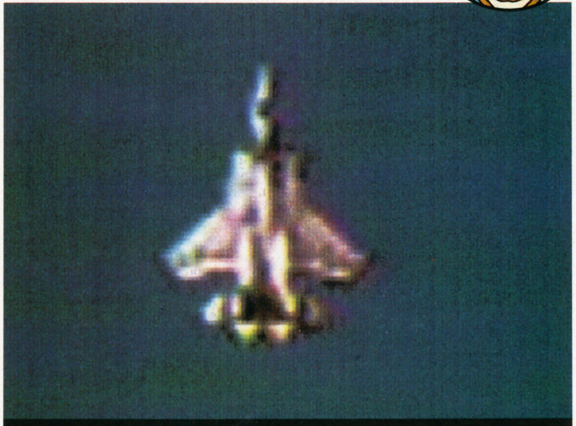


超音波の歌声
[真尾まお]

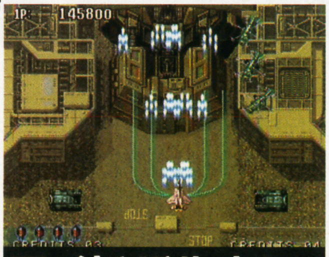
鋼鉄の翼をもったセイレーン!!



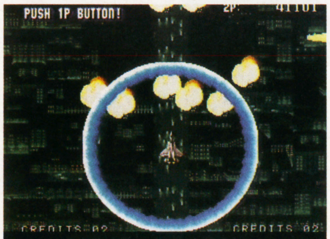
私が自信を持っておすすめするのは、真尾まおだ！　高い運動性能と、敵弾を消去し、敵の動きを停止させることの出来るボムは特に二人プレイでは、非常に魅力的だ。一番魅力的なのはパイロット本人なんだけどね。いかん、こんなことだから、女キャラ専門ライターと言われるのだ。でも、いいんだ。だって、好きなんだも～ん。ちなみに、あのＦ－15Ｊは私物なのだろうか？　だとしたら、すごい…。



F-15Jイーグル



ワイドバルカン
レーザーガン



パルスター

歌も歌えて踊りも踊れて音速も超えちゃう超アイドル真尾まおが天にかわっておしおきよ

SONIC WINGS 2

これが、残りの6人だ！ 扱いは小さいが強力だぞ



100万馬力の洗濯機!! メカキートン



F-117ステルス / サテライトレーザー / ニードルレーザー スネークナパーム

前作から引き続き登場のブラスター・キートン。前作のエンディングで、宇宙空間に吹き飛ばされた彼だが、最先端の科学技術でメカキートンとして再登場を果たした。外見は、旧式洗濯機のようだが（へんなレバーとか付いてるし）100万馬力のスーパーサイボーグなのだ！しかし、戦闘機のパイロットに力はいらないような気がする（笑）。まあ、それはそれとして、彼の搭乗する機体は、F-117ステルス戦闘爆撃機。あの『見えない戦闘機』ってやつやね。前作同様燃える闘魂熱血野郎。自らの正義を信じて突き進むアメリカン。

おらおらおらあ 俺のすすむ道を 邪魔する奴らは ぶっ潰してやる

亡き戦友を弔うため!! シルバー大佐

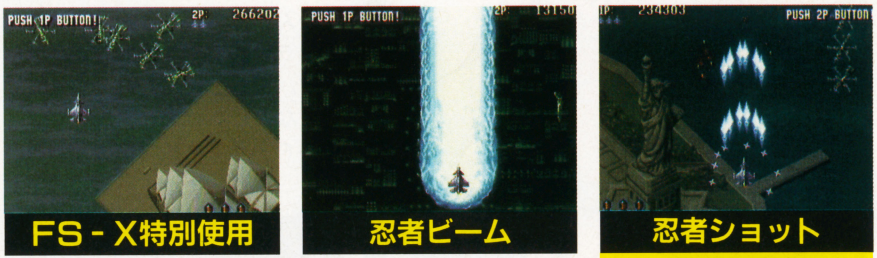


A-10サンダーボルトII / ピンポイントボム / ガトリングショット スプレッド

シルバー大佐は、2年前に謎の組織に殺された戦友ランディのかたきを討つため、彼の形見インコのフリントをともなって戦場へと向かった。彼は、とにかく渋いキャラクターだ。年齢50歳、妻子なし。スキンヘッドとデカい鼻が特徴。搭乗する機体もA-10サンダーボルトIIと超シブ。スピードは遅いが、その武装の強さはピカいちだ。この機体のメインショットは、破壊力は絶大なのだが横への広がりが狭い。両側から攻撃を受けたら、まよわずボムを使おう。巨大なボムを発射しつつ横宙返りをするので、緊急回避に使えるのだ。

なに、A−10が 旧式だとおー！ 貴様など撃ち落 としてやるわ!!

戦場をかける黒き疾風 緋炎



FS-X特別使用 / 忍者ビーム / 忍者ショット 傀儡手裏剣

前作より引き続き登場の緋炎。これまで同様『御前』と呼ばれる謎の人物からの指令を受けて戦場におもむく。移動速度、武装のバランス、そしてかっこよさと、このゲーム一番人気まちがいなしのキャラクター。素性や本名の一切が謎に包まれていると言うのも人気の秘密だろう。ボムの忍者ビームは、前方集中の貫通ビームだが、自機の周囲を完全にカバーしてくれるため、緊急回避にも使える。ショット自体の広がりは、機体の全幅と変らないが、サブウェポンの傀儡手裏剣が誘導弾になっており（しかも頭いい）使い易い機体でもある。

音もなくしのび よる実体の無い 黒い影!! 時代 の影で悪を斬る

個性溢れるキャラクターの中から、自分好みのキャラを選べ!!

天翔ける可憐な2人組 エレン&シンシア





F－14トムキャット


サポートミサイル



バルカンショット
サイドワインダー

大富豪の娘シンシアと、そのシンシアの家庭教師兼ボディガード兼運転手エレンのコンビ。今回の戦闘に参加したのは、無邪気なシンシアお嬢様の気まぐれ（ＴＶの影響？）から。

はっきり言ってこのコンビは強い。自機の移動スピードが速く、サブウェポンの誘導ミサイルが強力なのだ。その上、ショットは全機種の中で、最も素早く連射する事が出来る。ボムは、出るまで遅いので使いづらいが、ショットとサブウェポンが強力なので、全く問題はない。

このコンビを使うのが、クリアへの近道かもしれないぞ。

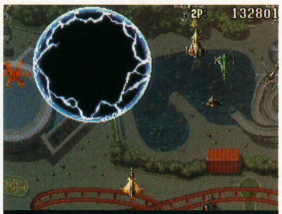
「次はどこへ行くの」「遊びじゃないんですよお嬢様…」

博愛主義ナルシスト アンジェラ





RAFALE



グラビティボム



ニードルショット
メタルストーム

自由、平等、博愛のために今回の戦闘に参加したフランスのミュージカルダンサー。その正体は、卓越した戦闘能力を持つ秘密救助隊のメンバーなのだ！しかし、本人は否定しているが、かなりのナルシストだ…。

搭乗している戦闘機は、数々の新技術が導入されたフランス軍の次期主力戦闘機ラファール。このゲームに登場する戦闘機の中で、一番バランスが取れているぞ。しかし、ショットにもボムにも特徴が無い。特にボムは、敵の攻撃を避ける事は出来るが、攻撃範囲が狭い。アンジェラの正体が知りたい人は使ってみよう。

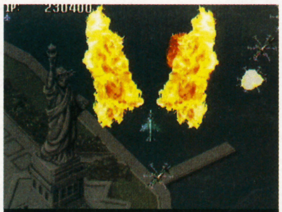
みんな分かっているかい？この世には愛があふれているのさ

小さな小さな名探偵 アーサー





AV－8ハリアーII



ナパームボム



ワイドガトリング
マベリックミサイル

世界中で起こる怪事件の謎を解くために戦う天才赤ちゃん。自称「名探偵」で、シャーロック・ホームズの様な格好をしている。ちなみに年齢は１歳。

この天才赤ちゃんの愛機は、垂直離着陸が可能なＶＴＯＬ戦闘機ハリアー。ショット、サブウェポン、ボム共にかなり強力で、使えるぞ！

ショットは３方向に飛んで行くので広い範囲を攻撃出来るし、サブウェポンは、完全では無いが誘導性がある。ボムのナパーム弾も爆弾なのに空中の敵をも攻撃出来るので、使い勝手があるのだ。もしかしたら、この子が最強かも…。

あれも怪しい、これも怪しい。世界中が怪しい物だらけですぅ

SONIC WINGS 2 群がる敵を真尾まおとホワイティーで攻略だぁ!!

STAGE 日本

日本の伝統美の代表である京都に緊急出動命令が発令された。急げ真尾まお、ホワイティー!!

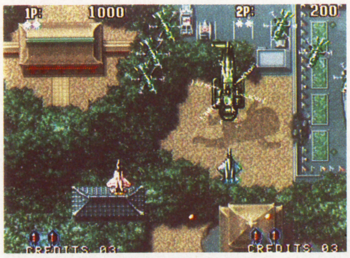
さて、攻略を始めましょうか。使用キャラは、我々のおすすめする真尾まおとホワイティーを使っていくことにする。他のキャラでも充分参考になる内容なので、他キャラユーザーもがっかりすることはないぞ。しっかり読んで、ゲーセンでエンディングを目指せ!!

真尾まおで攻略!!

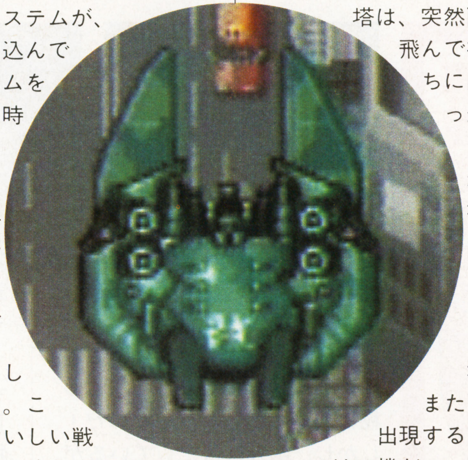
この面は、1面と言うこともあって、敵の攻撃も甘い。最初にザコヘリが両側から現われるが、この辺りの敵は弾を撃ってこない。ズカズカ撃ち落としていこう。その後には、画面右寄りの場所から、大型ヘリが現われる。これは、アイテムキャリアーなので必ず撃ち落としておこう。こいつは、両側斜め方向に弾を撃ってくるので、正面に居れば安全だ。この後、しばらくザコヘリを潰して行くと、戦車が3台道路に停止している。こいつらは、動きもしなければ弾を撃つこともない。だからと言って、こいつらを適当にあしらう訳にはいかない。なぜなら、高得点を狙う際、こいつらの存在は大きいのだ。戦車は、ボーナス得点アイテムを持っている。この得点システムが、初弾を撃ち込んでからアイテムを取るまでの時間によって変るようなのだ。最短時間で取れば、なんと1万点が入るのだ！これは頂くしかないっす。この意外においしい戦車を倒していくと、ホテルの内部に隠れた中ボスが現われる。こいつも始めは、両側に弾をバラ撒くので正面から撃ち込んで大丈夫。左側に戦車、両側からザコヘリが飛んでくるが、滅多に弾を撃ち込んでくることはない。安心して中ボスを破壊しよう。



▲スーパーキョウトホテル。なんじゃそりゃ（笑）



▲これが、アイテムキャリアーだ。必ず落とそう！



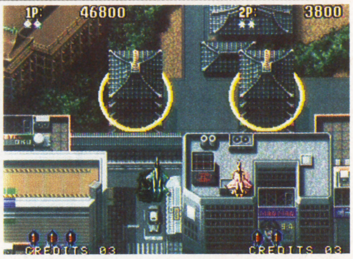
ホワイティーで攻略

真尾まお担当のリンが、最初から中ボスまでを攻略したみたいだから、ウチは中ボス以降をホワイティーで攻略するぞ！

中ボスをやっと倒した頃に、かに地獄という看板の上を通過する。すると、計10機のヘリと3台の戦車が現れる。しかし、このザコたちは攻撃を一切して来ない。ガンガンやっつけよう。

ザコの大軍を過ぎると、2つの五重の塔がある。この2つの塔は、突然画面上部に飛んで行き、こっちに向かって突っ込んで来る。ショットを連射して破壊し、パワーアップアイテムを2つ手に入れよう。

塔の後は、またザコヘリが出現する。出て来るのは11機だ。



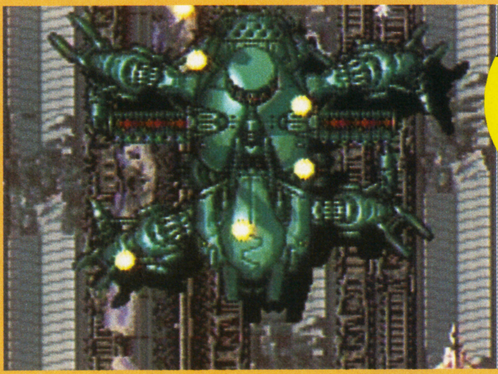
▲並んで建っていた五重の塔が突然飛んで行くぞ！

ザコヘリをやっつけていると、ビルの上に大京都と書かれたロボットが立っている。この大京都ロボット、攻撃はショットで消す事が出来るし、勝手にビルから落ちて壊れてしまうし、とってもマヌケなヤツなんだぞ。

その後、ザコヘリが5機出現する。やはり攻撃はして来ないぞ。そのヘリをやっつけたら、最初のボスとの戦いだ!!



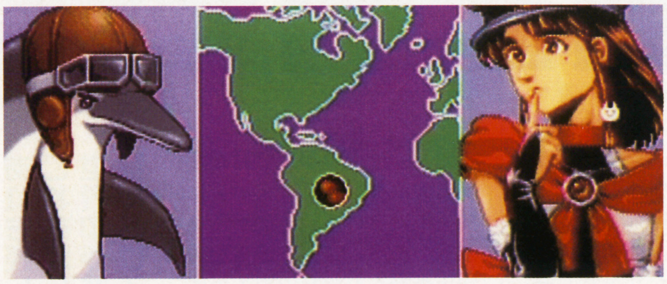
▲超マヌケロボット大京都ロボ。破壊してみたい…



BOSS スーパーダブルX

◀これが多脚歩行戦車。1面の大ボスやね。この巨大さを見よ！ 自分の家のそばに現われなくてよかったと、胸をなでおろしたくなるではないか！ 動きも結構素速いので注意！

この面の大ボス『スーパーダブルX』は、超京都駅とか言う変な駅内に隠れている。現われるときに、駅を貫通する極太のレーザーを発射するが、これには攻撃力はない（実は…？）。中ボスと同じ機体が戦車と合体することによって完成し、やられ判定ができる。前方に小粒弾、側面に破壊できる弾、上部に開閉式の大型弾が装備されている。気を付けるのは大型弾だけ。超連射だ！

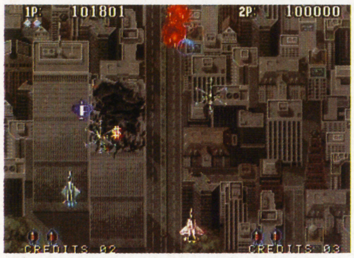


ホワイティー高岡『イルカや思て、なめたらあかんでぇー』
まお寺田　　　　『イルカって、どうやって操縦してるのぉ？』

STAGE アメリカ

**自由の国アメリカに、謎の巨大戦闘機あらわる!!
人とイルカとちからをあわせて撃墜するんだ!!**

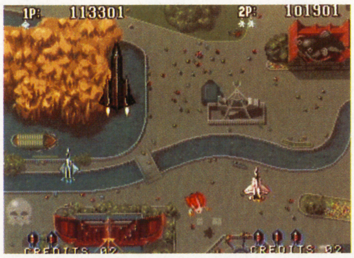
この面は、自由の女神のあるマンハッタン島から始まる。自由の女神にはやられ判定があり、破壊こそできないが一定量撃ち込めばパワーアップアイテムが現れる。続いてザコ編隊が２回でた後に、海面に３機の戦闘機がいる画面にいく。この水上離着陸機は、背景ではなく、上昇してきて弾を撃ってくるので気をつけておこう。そいつらを越えると、オフィス街らしきビル群に到達する。これら、丈の高いビルは、破壊する事が出来、破壊跡にはボーナス得点アイテムが隠されているので、出来るだけ破壊していくようにしたい。ただし、このオフィス街の間はザコ部隊がわらわら現れるので、そいつらにも注意しておこう。オフィス街を抜けると、次に我々を待ち受けるのは遊園地上空だ。ここは、たくさんのアイテムを回収できる場所なので、多少詳しく紹介することにしよう。まず現れる敵は、画面左側からＳＲ－71ブラックバード似の戦闘機が１機現れる。こいつは、パワーアップアイテムを持っているので、必ず撃ち落とそう。こいつの攻撃パターンは、まず自機に向かって、数発の弾を撃ちそれより高速の弾を扇状にばらまく。こいつをたおすと、右左の順序で、ザコヘリ３個編隊が現れ、ほぼ同時に再び左側からブラックバードが現れるので、これも破壊してしまおう。この時、画面右側にある観覧車も実はアイテムキャリアー。撃ち壊すと、ボムが現れ観覧車は、地面を転がっていく。なかの人はどうなっているんだろう（笑）。それと、この転がっている観覧車を追って更に撃ち込むと、パワーアップアイテムをだしてくれるので、確実に落としていきたい。この楽しく恐ろしい遊園地を過ぎると、しばらくはザコ敵の激しい攻撃をしのいでいかなければならない。この辺りのザコは、大ボスには会わせないと言わんばかりの超攻撃を敢行してくるので、充分な余裕をもって攻撃するようにしたい。出来れば、パワーアップアイテムは、ここまで取るのを我慢していたい。このザコ軍団を越えれば、大ボスとの対決なのだ!!



▲これが、破壊できるツインタワー（仮名）だ!!



▲ゴロゴロ転がる大観覧車。ボムとパワーアップアイテムを格納しているらしい。ボム内蔵って、恐い…



▲画面左側の黒くて細長いのがアイテムキャリアー



BOSS
ステルス B-2

◀見るからに大ボスの風情をもつ見えない爆撃機B－2ステルスボマー。しかし、このデザインと大きさで空を飛べるのか？　とか言うつっこみはなしにしていただきたいのだ。

この面の大ボスは、『ステルス爆撃機　Ｂ－２』なのだ。特殊な塗料を使って塗装されているため、レーダーに写らないことから、『見えない爆撃機』の異名をとっている。だが、しかし、このゲームは有視界戦闘。ステルスなんて、関係ないッス。こいつの攻撃パターンは、両翼のハッチを破壊し、真ん中の噴射口から発射する５ＷＡＹショットに気をつけて戦うこと、それだけだ。

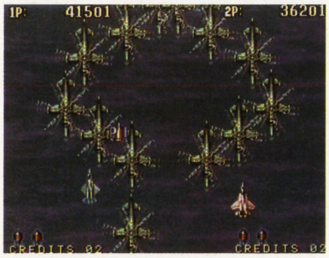


ホワイティー高岡『海を守る為なら爆弾でも何でも使っちゃる』
まお寺田　　　　『爆弾なんかつかったら、海も汚れると思う…』

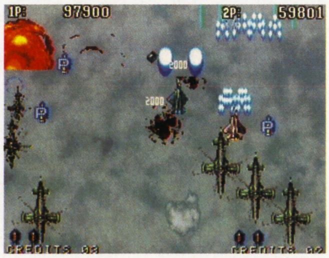
BONUS STAGE

**アイテムを取れ！
得点を稼ぐのだ!!**

３ステージ目の大西洋上と７ステージ目のネパールはボーナスステージになっている。大量に出現する輸送部隊を攻撃して、パワーアップしまくろう。もちろん、ボスは出現しないぞ。



▲物凄い数の輸送隊が襲って来る。ボーナスステージだと思って油断しているとやられるぞ

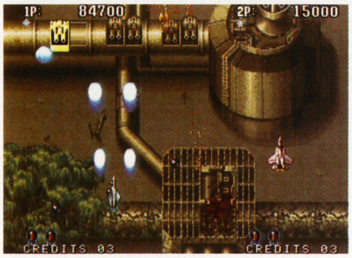


▲アイテムを取りまくって自機を最強にしたら、得点を稼ごう。パートナーに負けるな!!

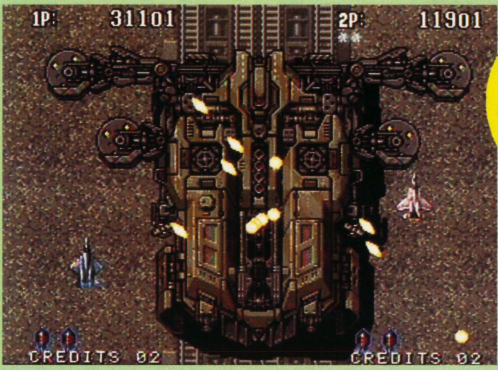
STAGE ブラジル

美しい草原広がる大地を狙う邪悪の影。サバンナの動物たちがあぶない！　いそげ、やさしき戦士

美しい草原とか書いといてなんだけど、いきなり工場地帯を突き進むこの面。工場などに装備されている攻撃施設は、２射目以降の攻撃が少ない。１射目を避けたら、近接して弾を撃ち込んであげよう。そんなに難しくはないはずだ。それ以外にザコの攻撃もあるのだが、そいつらの攻撃も激しくなく、その絶対量もそんなに多くはない。そんなに苦労する面ではないはずだ。この工場地帯を越えると、画面右側に不動の戦車。左上段のほうから、戦車が４台やってくる。ヒマがあったら倒しておこう。なぜなら、もっと重大な標的がいるのだ。それは、画面右側の倉庫だ。こいつにもやられ判定が存在し、破壊されるとなかからボムが現れる。このボムは、さっさと回収してザコをかたづけてしまおう。のろのろしていると、この後の敵が出てきて、つらいことになるのだ。極端に言えば、戦車などは無視して、倉庫を撃ちに行けと言うことだね。わかったかな？



▲美しい大自然を破壊する者は許さない!!



BOSS バジールII

◀超大型装甲列車という肩書きを持ってはいるが、線路を走っているわけではない。山手線が、このくらい大きければ朝のラッシュも少しは緩和されるに違いないと思うのだが…

この面の大ボスは、超大型装甲列車『バジールII』。前作で登場した『バジール』の機動力強化バージョン。その巨大さに見合うだけの火力と装甲を誇っている。まずは、両側の破壊できる弾発射装置と、大型弾発射装置を破壊して、その後、中心に攻撃を集中するようにした方が良い。

その後には、大型変形戦車が現れる。初弾のバラまきで満足してしまい、２撃目を撃ってこない。安心して撃ち込もう!!



▲なんか、変形して翼みたいなものを広げる

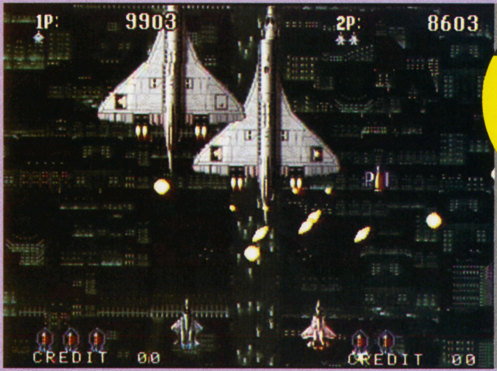
STAGE フランス

花の都、そしてアンジェラの故郷パリ。激しい戦いは、夜景の美しいこの都市にまで及んだ…

このステージの敵は、物量作戦で攻撃を仕掛けて来るぞ！

ほとんどの敵は3、４機のグループ出現するが、そのグループが次から次へと現れる。そのため、まるで10機以上の編隊が襲って来る様な感じなのだ。

始まると、まず輸送機が登場する。破壊してパワーアップアイテムを手に入れよう。その後に出て来る戦闘機の数が凄い。３機の編隊と６機の編隊を中心に、合計48機も出て来るぞ！しかし、戦闘機は耐久力が低いので、ショットを撃ちまくり撃墜しよう。ピンチの時はボムだ。



BOSS 重戦闘機コンコルド

◀イギリスとフランスが共同開発した超音速旅客機コンコルド。そのコンコルドに偽装した重戦闘機がコイツだ。２機１組で攻撃を仕掛けてくるとは、なんて卑怯な奴なんだ

突然画面のスクロールが速くなると、この重戦闘機コンコルドが出現する。２機１組で襲って来るが、まず出るのは１機。２機目が現れる前に、出来る限りショットを撃ち込んでおこう。しかし、一気に倒す事は出来ないので、２機で攻撃された時のためにボムは温存しておこう。バラバラと弾を撒き散らして攻撃して来るが、ショットで消せる弾が多いので、結構避けられるぞ。

大編隊を抜けると、ホッと一息。２機の敵輸送機が出現する。撃墜すれば、２機ともパワーアップアイテムを出すので忘れずに取る。取っておかないと、後々つらくなってくるぞ。

一息ついた後には、また大編隊が襲って来る。その中には、戦闘機よりも耐久性の高いヘリコプターが２機混じっている。ヘリは弾をばらまくので、とっても邪魔。戦闘機よりも先にやっつけた方が楽だぞ。ちなみに出現する敵機は、戦闘機が36機とヘリコプターが２機だ。

輸送機（パワーアップアイテムを出す）を１機はさんで、さらなる大編隊が襲って来る。ボス手前の輸送機２機（パワーアップとボム）までの間に、100機近い戦闘機とヘリが出現する。敵が画面イッパイにいる時にボムを使うようにしよう。



▲ボス寸前。物凄い数の戦闘機が襲ってくるぞ！



ホワイティー高岡『通天閣きれいやったな〜。昔を思い出すわ』
まお寺田『むかしって、昔はなにやってたんだろう？』

STAGE オーストラリア

海を舞台に強力な海上部隊と対決。自然と文明が共存するこの豊かな大陸を守るために戦え!!

ステージ2、4、5のアメリカ、ブラジル、フランスは出現順がランダムだったが、このステージ6からは決まった国が舞台になる。
このオーストラリアで襲って来る敵は、ほとんどが海上兵器で、その攻撃は物凄く強力。それを回避する方法を教えちゃうぞ!!

真尾まおで攻略!!

さて、この面以降から敵の攻撃はさらに熾烈になってくる。覚悟を決めていってみよう。まず、画面左側にレーダードームを装備したアイテムキャリアーが現れる。ほぼ同時に、ザコ飛行機も現れるので、よく見てから取りに行かないと、アイテム取りに行って命を落とすことになりかねないぞ。このアイテムキャリアーを撃ち落として間も無く、２機目のアイテムキャリアーがたくさんのザコどもを引き連れて現れる。これまた、ザコの動きや弾の軌道を確認しつつ、アイテムキャリアーを撃ち落とす。このくらいの面になるとザコもけっこう弾をうってくるので、急接近は危険だぞ。このアイテムキャリアーを撃ち落としてしばらく進むと、海に出る。この海エリアに進入したあたりからが、このオーストラリアステージの始まりと言ってもいい。この海エリアに進入して最初に歓迎してくれるのが、戦車船だ。え？　そりゃなんだって。おれにも分らないけど、大体そんな感じなんだよ。分るでしょ？　船の上に砲頭が無理やりくっついてるんよ。それで納得してよ。納得してくれなきゃ、話しが前に進まないんだから。とにかく、この戦車船が、画面左側からななめ横隊で10隻現れる。ザコにしては、固めの装甲なので、確実に破壊しておこう。次に出るのが、強力な強襲揚陸艇っぽい敵。船の両側に装備された砲門すべてを同時に発射するので、弾よけが難しいのだ。ここは、撃ち終えた時に急接近して撃ち込もう。



▲強襲揚陸艇っぽい船。ハンパじゃない弾数を撃つ

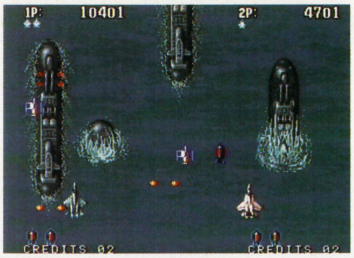




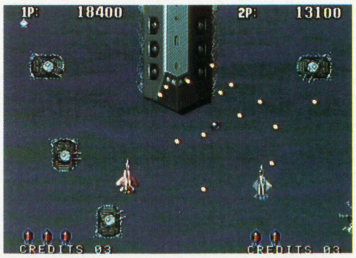
▲アイテムキャリアーを護衛する無数のザコたち

ホワイティーで攻略

リン寺田が強襲揚陸艇が２機出て来る所まで攻略したみたいだから、ウチはその先からボス寸前までを攻略するぞ。
強襲揚陸艇の次は戦闘機が３機飛来してくる。この戦闘機は全然恐くないので、とにかく撃ち落とす。恐いのは次に現れる潜水艦。潜水艦なので、水中から突然水上に出現するぞ。まず左に１隻現れて、次に中央に３隻現れる。この潜水艦、固いが攻撃してくる回数は１回だけ、弾をばら撒くだけなのだ。海上の敵なので、攻撃が終わったら、自機を重ねてショットを撃ち込め。
しかし、その潜水艦に攻撃している時に、画面上部から戦闘機が６機飛来してくる。そして、潜水艦を撃沈した頃には、ヘリコプターも飛来してくる。次から次へと合計８機も襲って来るぞ。このヘリコプターの動きがいやらしい。自機に突っ込むように飛んで来るのだ。ボムを使いたい所だが、やられそうな時以外はなるべく使わないようにしよう。なぜかと言うと、ボスと戦う時にボムが無いとメチャメチャつらいからだ。
そして、ヘリコプターの相手をしている時に、水上戦車が次から次へと10台くらい現れ、強襲揚陸艇も３台現れる。中盤で出現した強襲揚陸艇と同じ様に、１弾目を発射した後、しばらく間が空く。接近して撃て!!

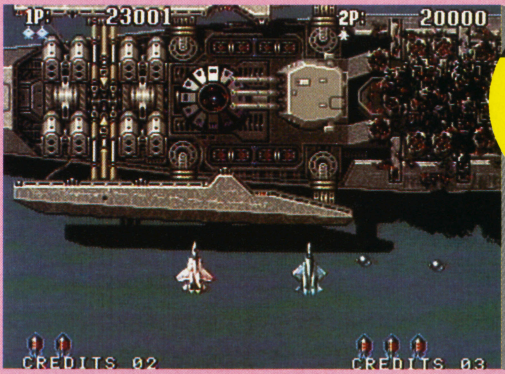


▲突然水中から浮上する潜水艦。ちょっとビックリ



▲この強襲揚陸艇と水上戦車を越えるとボスだ！

BOSS リヴァイアサン



◀謎に包まれた敵組織が極秘に開発、建造した巨大戦艦。数々の砲台を装備し、ヘリコプターも収容可能。主砲として備えられた51センチ砲はいかなる物も粉砕し、消滅させる

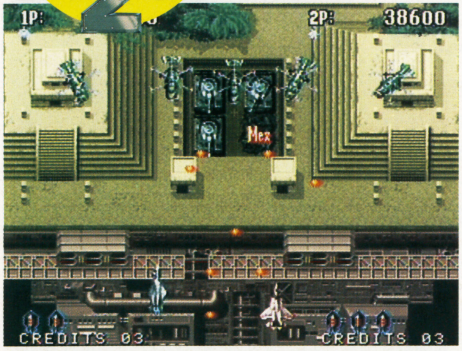
画面に現われてからしばらくすると、前方に設置された小さな８つの砲門から、バラバラと弾を撒き散らしてくる。破壊は出来ない様なので、避けまくろう。次にヘリコプターが５台襲ってくる。このヘリは後方に設置された砲台と共に攻撃してくる。ショットを撃ち込み、ピンチになったらボムだ。後方の砲台を破壊すると、中央のハッチが開く。残っているボムを使って破壊しろ!!



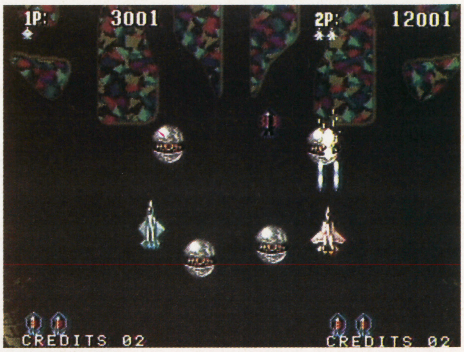
ホワイティー高岡『いいぞ、ねえちゃん。もっと、いったれ』
まお寺田　　　　『い、いったれって…。このイルカ下品』

SONIC WINGS 2

8～10ステージを徹底攻略…しないぞ（冷汗）







STAGE 8

伝説と共に眠る聖地の静寂を引き裂く影

高岡『すごいな、このゲーム。ネパールの次はメキシコかいなぁ』

寺田『この超音速アイドルに地球なんてせまいせま～い！』

高岡『なにゆうてんねん、この娘は。とかなんとか言うてる間に敵が襲ってきたでぇ』

寺田『大丈夫。あんなのザコザコ、ってなんか違～う！　たくさん弾撃ってくるよ～、いつもと違～う』

高岡『弾も多いけど、ホンマ固いでこいつら。どないするつもりや！』

寺田『どないするつもりって…。え～い、歌っちゃえ！　キューン、キューン私は超音速アイドルよ～ん』

高岡『じゃあ、わいも波おこしたるでぇ。どりゃぁー!!』ざざざぁぁぁぁ!!(SE)

寺田『わーい。このままボスまで、ゴーゴー！ピラミッドがある。エジプト？』

そや、ないやろ。このボケおんな。

STAGE 9

振り注ぐ陽光を背に敵空中部隊と大激突

寺田『わーい、ハワイだハワイだぁ。新しいモノキニの水着を持ってきておいてよかったぁ』

高岡『なにボケたこというてんねん。ほら、敵が襲ってきたでぇ』

寺田『きゃあー、すごい弾数ぅ。えーい、落ちちゃえー！』

高岡『うわぁー、ほんまごっつぅーいやらしい攻撃やなぁ。気をつけや、ねえちゃん』

寺田『だいじょぶだいじょぶ。うわぁ、あのヘリコプターたっくさん弾バラまいてるよぉ。わたし、あれにのりたいなぁ』

高岡『乗りたいいうたかてな、世の中には出来る事と出来ない事があるんや、わかっとんのかぁ？』

寺田『………』

高岡『なに、だまっとんねん。返事くらいしいや』

寺田『あ、前からまたヘリコプターがきたよ！　ほらほら、あの弾スリ抜けて、左の編隊を落として!!』

高岡『おまえ、死んどるんとちゃうんか。とっととコンティニューしぃや』

STAGE 10

全てが謎に包まれた異空間での最終決戦

高岡『なんかけったいな所にきてもうたなぁ。先に帰ってもええか、ねえちゃん？』

寺田『まかしてといて、って待ちなさいよ。私たちは、もう一蓮卓上よ』

高岡『それを言うなら一蓮托生やろー。歌っとる暇があったら勉強せぇ』

寺田『わたしは、歌を歌うのがお仕事なんだから、いいの！』

高岡『そうでっか。ほんなら、前見て操縦しぃ。そろそろ、敵さんのおでましやで』

寺田『なに、あの丸っちいの。あっ、弾撃ってきた。あんなの自衛隊のマニュアルにも載ってなかったよ。ボールはイルカさんに任せた！』

高岡『任せたって、お前どこいくつもりやねん。分った！　お前、帰ろうとおもてるやろ』

寺田『あったりぃーUターン！』

でけへん、でけへん





横画面でも、ソニックウイングスは最高だぜ!!

縦スクロールシューティングを横画面で上手く魅せるのは、とても大変な事だと思う。しかし、このゲームは良く出来ている。あまり横画面というのが気にならないぞ。（トラッキー高岡）

私は、前作が大好きだっただけに、横画面のNEO・GEOに移植されると聞いて不安だったのだが、やってみて大満足。全てのエンディングをみるまで、やりこむしかない（リン寺田）



大いなる闘いの歴史

集積回路を積んだ黄金の暴れ馬を駆る快楽。スピードの戦場「サーキット」はスズカでもなくモナコでもなく、僕達の身近なゲーセンにあった。そのサーキットで日夜戦い続ける、100円玉のオーナー達にこの特集を捧げる。さあ、アクセルを踏み込め！



それは己との闘いだった…

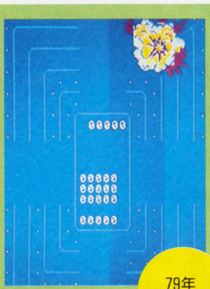
アクセルひとつで現われる、スピードという名のワンダーランド。初めはアクションゲーム然とした内容で、レース的な要素がそこはかとなく（笑）ただようゲームがほとんどだった。でもシビアなスティック操作はレース以上（？）かも。そして得点を競うゲームから、実車さながらのタイムトライアルなゲームへ移っていく。集中力だけがモノをいう、まさしく「己」との闘い。ワンダーランドへの道はすぐそこだ。



81年 ナムコ

ニューラリーX

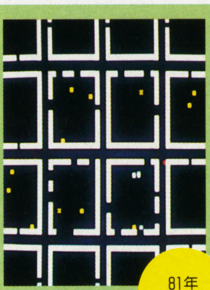
▲画面中のフラッグを獲得するゲーム。どこがラリーなんだかわからない（笑）。排気煙を使って敵車を妨害する。



79年 セガ

ヘッドオン

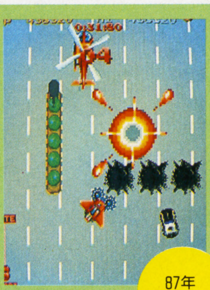
▲シビアなスティック操作が要求されたゲームだった。



81年 サン電子

ルート16

▲16の部屋を持ち、全て部屋の旗を取る。国道16号ではない。



87年 コナミ

シティボンバー

▲100面を超えるステージを駆け抜けるカーアクションゲーム。



88年 タイトー

ダッシュ野郎

▲トリッキーなコースレイアウトのゲーム。結構難しい。

TABLE

ビープ音の爆発音にもの悲しくも（笑）熱中したラリーX。フラッグ目指して右左！

ラリーXに限らず得点ゲット型やタイムトライアル型は敵車の動きやコースレイアウトがトリッキーでミスすると、単純なゲームな分、非常に悲しく、いつのまにかハマってしまう。また、レースゲームの事故のオーバーアクションはこの頃から。



84年 コナミ

ロードファイター

◀その名の通りのロードレースゲーム。妨害車をかわしつつ進まなければならない。公道はもちろん山道や湾岸を突っ走る。ドライブゲームの基本を押さえた内容だね。



そのタイトルが示す通りに、このゲームの目的はトップでゴールインし、チャンピオンになる事。まさしく「レーシングゲーム」の登場と言える。やっぱりハンドルはデカい（笑）。コイン投入口の周りのウッド調なのが時代を感じさせてくれます。

78年 タイトー

ロードチャンピオン

UPRIGHT

時代がかった大きいハンドルで攻めるぜ高速ストレート!!

ハンドルにシフトギア。この二つの操作系の登場をもってしてレーシングゲームの体裁が揃う！　それを満たすにはテーブルでは無理に近く、アップライト筐体の隆盛はレーシングゲームにとっては必然とも言える。大型なハンドルはちょっとアナクロかな。レーシングゲームの夜明けはそろそろ。

モナコGP

79年 セガ



◀セガ大型筐体の元祖的ゲーム。木製シフトノブがよし。

74年 タイトー

スピードレース



▲見下ろし型元祖（？）で直線のみのコース。やっぱりハンドルがでかいぞ。



フォーミュラレース

74年 タイトー

◀黄色い筐体がまぶしい（笑）。ハンドル回りのパネルがレースカー調でいかす！



スーパーハイウェイ

77年 タイトー

◀渋い配色のハンドルパネル周りやモニター上のデザインされたフェラーリの絵がとってもグーな筐体。大人の雰囲気ってやつですか？

COCKPIT

ステアリングにシフトギア、まがりなりにもシート付き。
過酷なレースの戦場はコックピット筐体の中にあるぞ！

ゲームがリアルに挑戦する、というのは過大な表現だろうか！「速く走る」ゲームであるという、あまりにもシンプルな目的を完全に楽しむ醍醐味。その頂点へのアプローチとしてハンドルやシフトノブのモデル化は当然、そして大型筐体の出現を経てレーシングゲームの進化は爆発する。仮想の立体空間を作り上げる画像技術。リアルである事は、まさしく宿命なのである！





ポールポジション

82年 ナムコ

◀視点に3Dを採用したゲーム。今で言うシミュレーション的な細かい設定がなされている。画像はもちろんの事、車体性能やコースレイアウト等、現在のレーシングゲームのパイオニア的存在の1台と言っていいだろう。

レーシングゲームの名作！





スピードレースDX

75年 タイトー

スーパースピードレース

77年 タイトー

▲DXに付いている椅子はオプション。今となっては不思議な感じ





WECルマン24

86年 コナミ

▲ルマン仕様（?）のポルシェのデザインが可愛い。ハンドル操作に合わせてクルクル回る機構なのだ。



アウトラン

86年 セガ

▲セガのドライブゲームで、今もって傑作の誉れ高きゲーム。





ハングオン

85年 セガ

◀セガ初めての画期的体感筐体。レーサーバイクを模した赤いボディカラーのデザインが今も新鮮なのだ！





ラッドモビール

91年 セガ

▲アクセサリーとしてフロントガラスにぶら下がっているソニックがプリティ。意外と難しいゲームだった？





ウイニングラン

89年 ナムコ

▶ナムコ初のポリゴンゲーム。逆走も可能なリアルゲームだ！

ポリゴンレースゲーム！

ポリスでゴー!!

異色？　カーアクションは犯人逮捕の大追跡！





チェイスH.Q.

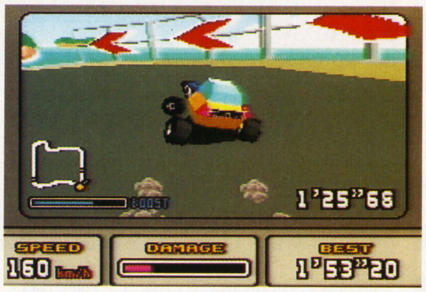
88年 タイトー

レースゲームよろしくスタート、犯人を見つけるとアクションゲームさながらの体当たり攻撃と、ダイナミックな展開が素晴らしかったゲーム。ヒットして3作目まで作られた。1作目では、声だけであったナンシーも、3作目では美しい顔を見せてくれるぞ！

SFC ワイルドトラックス

家庭でGO!GO!

94年 任天堂 9,800円



FXチップ装備第2弾のポリゴンゲームとして人気ソフトなのが、これなのだ。2P対戦はもちろんタイムアタックや、リアクションが妙にリアルで楽しいスタント面等、またポリゴンならではの視点変化も楽しい「遊べる」ソフトだ。

激走準備完了!!
そして対戦に…

「何よりも速く」、「誰よりも速く」。ランキングに名を連ねるアイツに勝てなければ「生きていく価値」はない。レーシングゲームがリアルを目指すなら、プレイヤーにも避けて通れない道がある。アイツに勝つために走る。対戦のステージへ!!

たかがゲームゆえに熱くなる。自尊心の満足だけが男の生きていく糧だ。通信技術が作り出した架空のサーキットこそが僕達の求めているワンダーランドなのかもしれない。負ける事なんか考えられない。アイツには…

スピードレースツイン

76年 タイトー



◀対戦筐体のルーツともいうべきスタイル（?）

フィスコ400

77年 タイトー

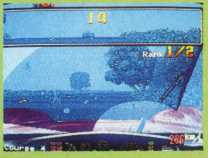


▶これまた当時としては変わり種（?）の筐体。4人同時プレイが可能。画面は見下ろし型。対戦のハシリと言える。

ラッドラリー

91年 セガ





▲ラッドモービルの対戦型。最近では、1P用が出た後に対戦用が出る。

アウトランナーズ

93年 セガ



◀アウトランシリーズ3作目にして対戦可能に。サウンドも色々選択可能で楽しめる。アメリカンなノリなのだ。

ファイナルラップ

87年 ナムコ





通信機能搭載で8P戦可能、絶妙なゲームバランスで激戦必至!!



バイクだってレーシングゲームだ! 当り前だけど。



スズカエイトアワーズ

94年 ナムコ





アワーズも最高8P対戦可能!

グランプリスターI

92年 ジャレコ



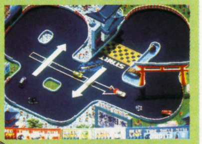


◀ジャーマンとモナコの有名コースとオリジナルジャパンGPが楽しめる。

ラフレーサー

90年 セガ





◀珍しい形の3P筐体。固定画面のゲームでカーアクション。ニトロで敵車をぶっとばす!

家庭でGO!GO!

PCエンジン スーパーCDロムロム

ゼロヨンチャンプ2

93年 メディアリング 7,800円



PCエンジンの大ヒット作。レーシングじゃなくてゼロヨンです。スピードバトル以外にも色々なイベントがあって面白い。カーチューンもお金さえあれば可能なのだ。アメリカを舞台にゼロヨンバトルだぁ!

F-1大好き♡

スーパーモナコGP

89年 セガ



◀スタンダードなタイプの筐体。



◀アップライト型。上からF1マシンを見た感じの筐体。

前作（?）モナコGPとは関係なし。関係あるなしに関わらずF1が走ればモナコなしでは語れない、というところかな。公道を走るレースとしてはあまりにも有名。セミオートマチックが使える!





▼対戦型。筐体としては基本的なスタイル。

このゲーム、筐体デザインがユニークで面白い。やはり後に対戦型筐体が登場。

再び自己との闘いが始まる。

マシンの鼓動を感じ、ハンドルを切り、走り抜く。チェッカーフラッグの栄光を受ける者は自分だ。レーシングゲームが「リアル」を極めた時、最大のライバルは自分自身。闘いは常に己の中に！





94年 ナムコ

リッジレーサー

▶ナムコ最新のポリゴン技術の結晶、それがリッジだ！テクスチャーマッピングによるリアルな空間が出現。

パソコンが描き出すポリゴンによる仮想空間。レーシングゲームが姿形から「リアル」である事を目指した頂点に、一つの結論としてポリゴンが登場する。絵を描くのではなく、「世界を作り上げる」技術なのだ。まさしく、仮想現実であり、スピードのワンダーランドそのものなのだ。



◀ストックカー・レースの醍醐味そのままを再現した、と言っていい。クラッシュも気持ちいいぞ。

94年 セガ

デイトナUSA

ポリゴンでいこう！

シミュレーター大好き

ポリゴンによるリアルな空間の登場はシミュレーター・タイプのゲームなくしては考えられない。レースするのではなくて車の運転の再現がメインのゲームと言える。これなら事故る心配もなし？

ユーノスドライブシミュレーター

90年 ナムコ



◀実車のユーノスのドライビングを再現し、当時はセンセーショナルな話題に。



92年 ナムコ

シムロード

▲実車のボディを直接筐体として使っているリッチなゲーム。ワイドスクリーンだし。



▲筐体のデザインを始め、画像の処理能力等アップしている。特に筐体デザインは素晴らしいの一言。



93年 セガ

バーチャレーシング

93年 セガ

バーチャフォーミュラ

8人筐体



▲ここまで並ぶと壮観。バーチャの8P用筐体。すでにレーシングゲームの領域を越えている存在かも。



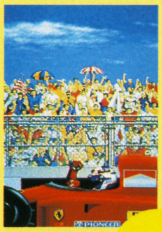

▶タイトルそのままにドライバーからの視点でレースが再現されている。3面モニターも迫力の再現に一役かっているぞ。

91年 ナムコ

ドライバーズアイ

テーブル物ももちろん元気！

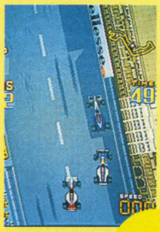
筐体隆盛の現在にあっても、テーブルでがんばってるゲームもあるぞ！純粋にゲーム性を追っているものが多い。



◀リアルなレース展開は筐体モノにひけをとらない出来。

91年 ビデオシステム

F1グランプリ



92年 ビデオシステム

F1グランプリPARTⅡ



▼過酷なラリーの世界をゲームに。全6戦を戦う。

93年 ビスコ

ドリフトアウト

NEO・GEO

スラッシュラリー

家族でGO！GO！

91年 ADK 23,800円



ネオジオの中では珍しい（？）ラリーゲーム。パリダカールとWRCの二つのモードが遊べる。パリダカなら、もちろんオフロードバイクも選べる。選んだマシンによって性能や耐久力が違っているのだ。

THE 対決

BATTLE OF HOT GAMES

各社最新&現役マシン・ラインナップで対決せよ！

昔のレーシングゲームといえば、テーブル筐体で、ただ上から下へ背景がスクロールするだけだった。レーシングゲームはそこから始まったわけだが、今では大型専用筐体、通信対戦は当たり前になった。

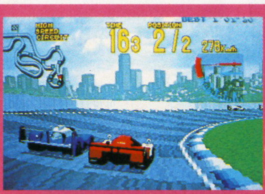
今日、レーシングゲームは、内容がリアルになり、筐体もデザインが凝ったものになり、グラフィックが向上。もちろん、たいていのマシンは複数で対戦でき、ここに極まった感がある。

そして、今いちばんホットな『デイトナUSA』『リッジレーサー』にも、通信筐体がリリースされアーケードで人気を博し、なくてはならない存在になっている。ぜひとも、各社の最新&現役レーシングで、対戦バトルに励んでもらいたい！

94年
コナミ

レーシングフォース
レースの状況をシミュレート！

『レーシングフォース』は最近では珍しくF-1でもなく、ツーリングカーでもなくスポーツカーを操るゲームだ。気になる操作系はハンドルとギア、マニュアル2速とオートマチック。フットペダルはアクセル、ブレーキの2つ。コースの方は4つ用意されており、コースのレイアウトが異なるというより、サーキットコースと公道など、シチュエーションが異なる。耐久コースはその時間の長さを表現する為に、夕方、夜、夜明けがあり、時間の経過がわかる様になっている。車の挙動よりも走りのシチュエーションを表現する事に主眼が置かれているゲームなのだ。


▲流線型の美しいフォルムを持つマシンが疾走する！



▲耐久コースでは時間の経過を表現。夜もやって来る



94年
セガ

デイトナUSA
ツインタイプ


◀初級ショートオーバルはデイトナの醍醐味


◀車にぶつけても速度のロスが少ないのだ！

「デイトナUSA」に通信機能が追加されたのが、この「デイトナUSAツインタイプ」だ。これによってデイトナは8人まで同時に対戦を楽しめる事になった。ツインタイプになって変わったのは自分の車の色。デイトナでは、オートマとマニュアルで車の色が違ったが、ツインタイプでは、プレイヤー1が青、プレイヤー2が赤などと、プレイヤーの車ごとのカラーがある。デイトナは、車をシミュレートする為につくられたのではなく、純粋にゲームとしてデザインされており、障害やライバルに当たった時も、あまりスピードのロスがない。さらには、初級は簡単なコースを8周するので、初級で対戦するのが、誰にでも楽しめる遊び方だろう。状況を掴み易いのは視点3か4で、爽快感が味わえるのは1番低い視点1だ。


◀左下に調節機構がある。前後に調節する事ができる



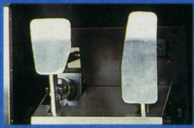
◀シフトは、実車のナスカーと同じく右にあるのだ

対戦で当たりが存分に楽しめる



▶これがセガ得意のV.R.ボタン。4種類の視点を選ぶ事ができるのだ横並びになった


▶ハンドルは『デイトナUSA』と同じ大きさ。路面状況に合わせたリアクションもある


▶右がアクセル。左がブレーキ。4速シフトだが、クラッチはない。ギヤ操作のみだ



家庭でGO!GO!

メガドライブ メガCD

94年
セガ
7,800円

フォーミュラーワンワールドチャンピオンシップ1993

ヘブンリーシンフォニー

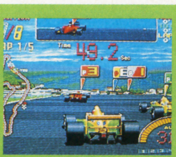


このゲームにはグランプリモードと、1993モードがあり、1993モードでは、ただ走るだけではなく、シーズン中に実際に起こった事がシミュレートできる。F-1パイロットと同じ状況下で、同じかそれ以上の結果を出せるか挑戦するのだ!!

スーパーグランドエフェクト

筐体、効果音 本物の迫力！

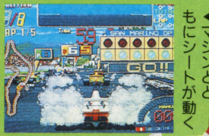
93年 タイトー


▲追って来た敵車がバックミラーに映る

FOCA及びフジ・テレビジョンの許諾を受けているため、マシン等が全て本物。

F-1カーを模した大迫力の筐体等でリアルさを醸し出している。

リアルな外観の割に、ハンドルは軽め、タイヤのグリップ力も低い、と残念な所が目立つ。


▲マシンとともにシートが動く



F-1スーパーバトル

臨場感抜群!! ド迫力の3コースで通信バトル!!

94年 ジャレコ



ピットから送られてくる無線などの音声や、ハンドルに伝わるショック、振動するシートなどで臨場感が味わえる。用意されているコースは3コースで、最大8人までの通信プレイが可能になっている。グラフィックが美麗。


▲パリ市街地を舞台に作られたオリジナルコース


▲敵車に当たったりすると、ハンドルに震動が伝わる

ファイナルラップR

老舗ゲーム最新作

94年 ナムコ

言わずと知れた『ファイナルラップ』シリーズ最新作。筐体やグラフィック等、変更点はいくつかあるが、異常に軽いハンドルや、氷の上を走っているかのような操作感覚などは、第1作からまったく変わっていない。


▲グラフィックは大幅に変わっている。マシンが美しい…


▲コースやマシンだけではなく、看板も本物ソックリ！



リッジレーサー2

94年 ナムコ

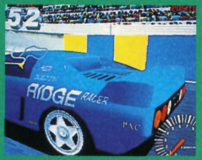
リアルな画像と独得なドリフト感覚が楽しめる『リッジレーサー』。そのゲームが『2』になり、待望の多人数（対戦）プレイが可能になった。

1人プレイの場合も、多人数プレイの場合も走る場所は公道。初級、中級、上級、TTと4つのモードが用意されているが、多人数プレイの場合は中級コースでの勝負となる。

気になるドリフト等の操作感覚だが、『1』も『2』もまったく変わっていない。多人数プレイ時の速度だけが、多少変更されているだけ。『ファイナルラップ』シリーズと同じように、後ろを走っている車の方が、前を走っている車より最高速が上がり、追いつき、追い越せるように設定されているからだ。

また、前作ではほとんど差の無かったATとMTに明確な差が出た。正確なスピードは分からないが、最高速度がかなり違うぞ。

『2』になって、多人数プレイが出来るようになった『リッジレーサー』。自分だけでなく、他人と闘えるようになったのだ。


▶レーススタート寸前。アドレナリン分泌開始

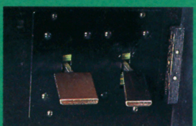

▶逆走中。このゲームにクラッシュは無い


▶日本車と同じく左側にあるので変えやすいシフト


▶プラスチック製のシート。座り心地はあまり良くない




◀『ファイナルラップ』シリーズと同じ小さ目のハンドル。ちょっと安っぽい感じがする


◀右がアクセル、左がブレーキ。シフトがアップ、ダウンなのでクラッチが無くなった

カウンターで抜き去れ!!

3DO 家庭でGO!GO!

ロードラッシュ

94年 EAビクター 8,800円



ただ走るだけでなく、走行中に他のライダーに蹴りまでいれてしまうという、滅茶くちゃなアメリカンレーシングゲーム。走るコースはすべて公道。歩行者や対向者も道路にはいる。さらには、交差点もある。クラッシュシーンはとにかく凄い。

CRUSH! CRUSH! CRUSH!



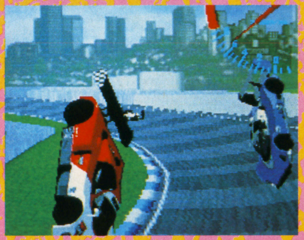
セガ
アウトランナーズ

飛びます5連発！

アクセル一つに命を賭けても、注意一秒怪我一生、ゲームでなければ気軽に味わえないクラッシュシーン。全損覚悟の高速コーナー、行き着く先はゲームオーバー!?



セガ
バーチャレーシング
▼まずは倒立でござぁーい



コナミ
レーシングフォース
▲2回転ひねりっ（笑）

セガ
デイトナUSA
ツインタイプ
▼オーバースピードでカーブを曲がれずクラッシュするパターンがこれ。





コナミ
WECルマン24

被害総額100億円！（推定）

100円オーナーの気軽なムボー運転

▼競り合いからからのクラッシュ。クラッシュシーンが派手なデイトナだと楽しみの一つでもある（笑）。タイムロスしちゃうけどね。



セガ
デイトナUSAツインタイプ



大爆発

▲燃えすぎちゃって困るのお～（笑）

大回転

セガ
バーチャフォーミュラ
▼火花散らしてゴロゴロ



セガ
デイトナUSAツインタイプ
▲ひっくりかえってます！

ジャレコ
F1スーパーバトル



セガ
デイトナUSA
ツインタイプ

ナムコ
スズカエイトアワーズ

▲事故ってもゲームだからいいか



▲ゲームオーバーへの分かれ道？

コナミ　チェッカーフラッグ

▼「貰われクラッシュ」もレーシングゲームには付き物だけどねぇ

デイトナUSA
ツインタイプ
セガ

轟沈!





▶懐かしいけれど懐らしい爆発シーン。
ナムコ　ラリーX

こわして　スミマセン…

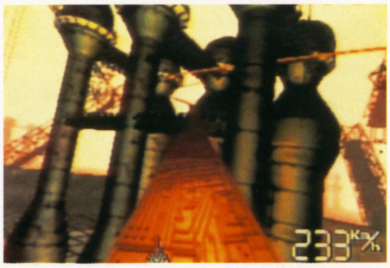


家庭でGO!GO!

93年
タイトー
9,800円

L・A

ロケットコースター

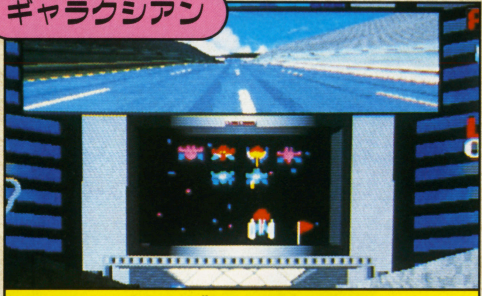


レーザーアクティブならではの高画像で、迫力ある爆走シーン（?）が楽しめる「ロケットコースター」。近未来アミューズメントパークを舞台としていて、3つのコースが待ち受けているぞ。

超高速画廊 GALLERY X（ギャラリー）

たまには闘いを中止して風景を眺めてみよう！

ギャラクシアン

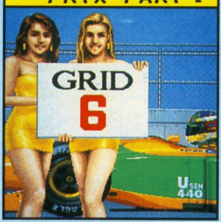


リッジレーサー2

◀ナムコ初期の名作『ギャラクシアン』。初級、中級のコースの大モニターでプレイされている。飾ってあるだけではなく、キチンと動いている

レースクイーン

▼黄色いボディコンを着たベネトンのレースクイーン。黒髪の人も金髪の人もなかなかグッドルッキングだ。グリッド6と書かれたボードが邪魔



F-1 GRAND PRIX PART-II



リッジレーサー2

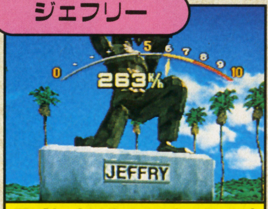
▲今まで、レーシングゲームの中に女性は数多く登場してきた。だが、ここに写っている女性はとっても貴重な人なのだ。なぜかというと、彼女はホリゴンの上にテクスチャーマッピングが貼られているからだ。身体の凸凹はよく描かれているが、顔がハッキリしない。エントリー受付中の女性と同一人物なのだろうか…

▼選手からシャンペンシャワーを浴びせられるコナミのレースクイーン。タンクトップにショートパンツというコスチュームが古くさくもあり、エッチくさくもあり。不思議な色気を醸し出している



チェッカーフラッグ

ジェフリー



デイトナUSAツインタイプ

▲セガの名作『バーチャファイター』の登場人物。8人のキャラの中でなぜジェフリーなのか、謎は深まる…

アタック・オブ・ザ・ゾルギア



リッジレーサー2

▲ナムコのシアター6用ニューソフト。大迫力の3DCGを駆使したシューティングゲームで、多人数プレイが可能

最近のゲームは背景がとってもキレイだ。レーシングゲームもその一つ。美しい背景がいろいろなゲームに存在する。そこで、その数ある美しい背景の中から、珍しいものや美しいものをいくつか選んでみた。レース中に必ず姿を現しているが、気がつかないものや、注意深く見ないと分からないものまで、幅広く用意してみたぞ！

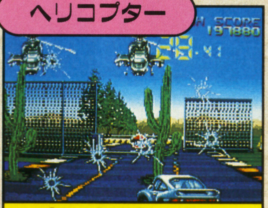
観覧車



バーチャレーシング

▲初級コースの最終コーナーで見る事ができる。ジェットコースターやバイキングもあるので遊園地だと思われる

ヘリコプター



ホットチェイス

▲『リッジレーサー』に出てくるヘリコプターは危害を加えないが、このゲームに出てくるヘリは攻撃して来るぞ

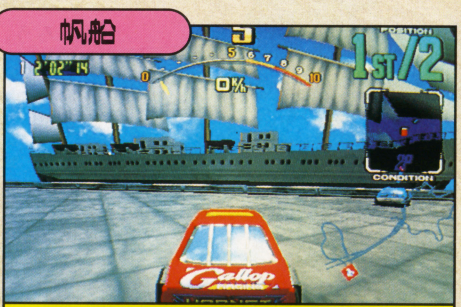
ピットクルー



デイトナUSAツインタイプ

▲ピット作業の必要が無いとき、彼らはこうやって私を応援してくれている。彼らの応援があるから速く走れるのだ

帆船



デイトナUSAツインタイプ

▲美しい背景の多い『デイトナUSA』。この帆船は上級コースで見る事ができる。普通に走っている場合はチラッとしか見れないが、少しコースをはずれると、こんなに大きく見る事ができるのだ！

epilogue

～新たなる闘いに向けて～

ゲームセンターでの闘いに疲れ、ねぐらに戻ってきた我々。疲れた体を癒す間もなく、新たなる闘いに向けて自己鍛錬を怠らない。対戦相手がいる限り、闘いは続く…。





俺たちの愛車はターボアウトラン（セガ）F-40だぜ！





愛車は大切に！

撮影協力／ウェーブ・ピージェイ　協力／メッセサンオーII

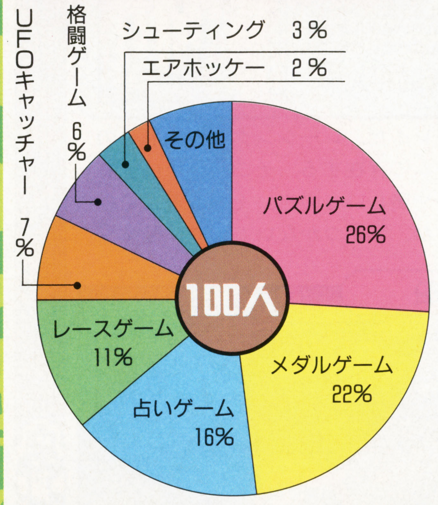
祝カラー化

ノーバス&ジャイブが行く　新宿ゲームワールド編

ゲーセン探偵団

俺たちゲーセン探偵団。今回は、新宿にあるタイトーインゲームワールドにお邪魔したぜ。男性70人、女性30人の総勢 100人に質問攻め！　俺たちの情熱が伝わったのか、みんな心良く引き受けてくれた。質問の結果は各項目ごと、円グラフにまとめたゾ。ノーバス&ジャイブが、ゲーセンの生の声を伝えるぜ。

恋人と一緒に遊びたいゲームは何ですか？



大昔は、不良のたまりばといった印象が強かった。けど、今では若いカップルを中心とした人達が、増えてきた。その要因の一つとして、メダルゲームが流行ってきたからではないだろうか。実際、左のグラフを見てもらえば解るように、アンケートの結果では、堂々と2位にきている（ただし、大人向けのゲームがあるところを中心に聞いている）。1位に輝いているパズルゲームだが、はやり、ルールが単純で対戦をしながら、一種のスキンシップがはかれるのが一番の理由であろう。まあ、3位にきている占いゲームは、カップルで来ている以上あって当然だろう。全体的にみてやはり、二人でプレイ出来て、おもいっきり騒げるゲームばかりになっているのでは。



▲仲がよろしい沢田真、京子夫婦



▲最初、恥しがっていた女の子が、後でノって来たスズ&スズ



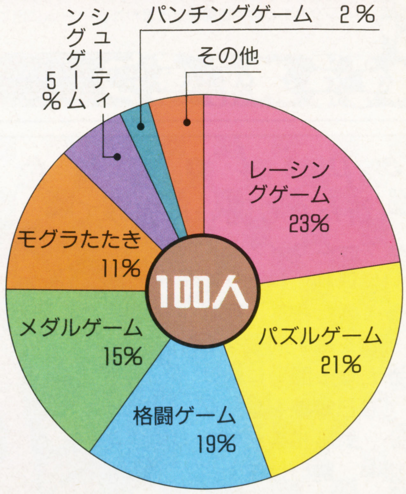
▲遊びに行く時も、どこに行くのもみな一緒オナラーズ



▲パンチ力に自信があるEE矢沢

今は夏、夏といえば暑い、そんな暑い中、それ以上に燃えあがるゲームのジャンルを聞いてみたぞ。その結果が右の表だ!!　1位を独走しているのが、レーシングゲームだ。やはりヒートするエンジンをふかして、バトルを展開するという点で、一番燃えるんだろう。2位は、パズルゲーム。簡単そうに見えて奥が深く、つまらなそうに見えてはまってしまうんだろう。3位は格闘ゲーム。まさに闘いなわけだから、これがここにきてもおかしくはない。こうして見ると、上のアンケートと上位があまり変わらない。ということは、人気のあるものがやはり、燃えることが出来るんだと、いう結果になったんだろう。

今、あなたが一番アツくなる、ゲームのジャンルは何ですか？



あなたの好きなゲームキャラは誰ですか？

最新ゲームや対戦格闘ゲームを多く置いてあるフロアにいるお客さんのほぼ全員にこの質問をぶつけてみた。戸惑いながらも、みんな楽しそうに答えてくれたゾ！　まず、男性70人の解答の方から見てみよう。意外（？）にも、龍虎の拳シリーズのユリが1位。格闘ゲームの中にあって、その風貌が珍しくマトもそうなところがうけたのかなあ!?　ジャイブから見れば、今イチ、セクシーさに欠けると思っちゃうのだが…。普通の女の子って感じが人気の秘密らしいのだ。1位とは対照的に2、3、4位には、セクシーさと強烈な個性を持ったキャラが続いたゾ！　質問していて思ったんだけど、ユリって答える人ってみんな暗いんだよね。逆に春麗やキャミィって答える人は、ノリのいい人が多かった様に思える。気のせいかもしれないけど…。

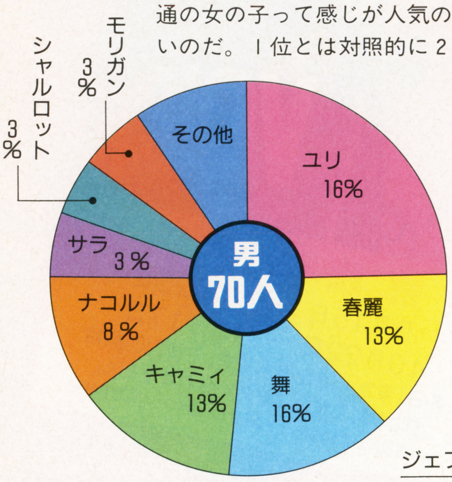
女の子にこの質問をぶつけるのは非常にテレちゃいました。だって横に彼氏とかいるんだぜ。もうドキドキよ！　表を見てもらえば分かる通り、ケンが堂々の1位。何となくフザけて答える女の子が多い中、ケンって答える女の子は、目がマジなんで、こっちまで「そうなのか。良かったねぇうんうん」って言いたくなったゾ。次回も、この質問はぶつけてみるゾ。特に女の子にはね。

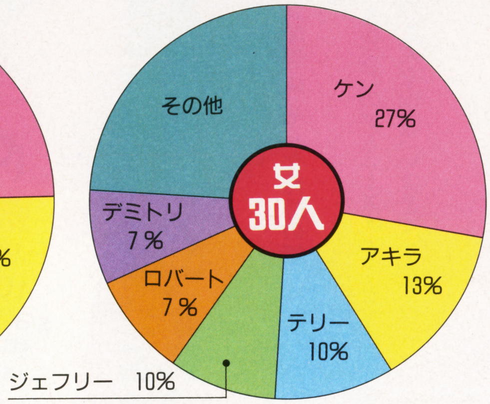


▲ノリノリで答えてくれたともえちゃん



▲熱く語ってくれたトモアキさん。隣にいる彼女の困った顔に注目!!



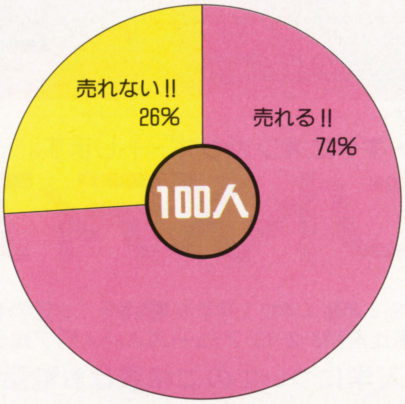


この雑誌【ゲーム遊II】売れると思いますか？



▲アリがトネー！　豊田セリか&田中弘ご両人!!

最後にちょっぴりドキドキの質問をぶつけてみた。ジャイブとしては一番興味あるんだけどね。結果は下の通り。お世辞の部分を差し引いても、まぁまぁの結果じゃないでしょーか。へへん！　実際に買った事ある人が2人。買いたいって答えた人が32人もいたゾ！　でも、逆に「ヤダー、何ソレ？」って俺たちを冷たくあしらった女と「死んでも買わない！」って答えた野郎が1人ずついたゾ。世の中に認めてもらう事って難しいなぁ…。まぁこれから俺たちが、地道にゲーム遊II普及に励むから、見かけたら優しくしてね♡　でも、お世辞はいらないからね。





▲そんな事言わないで買ってー！　ジュンコ&ヨーコさん

ゲーマーも初心者も大歓迎の大型ゲームセンター

「とにかく大勢のお客様に楽しんでもらいたいと思っております。カップルの方に人気のある占いゲームも多数置いてありますし、ゲーマーの方でも、きっと満足していただける様なマニアックなゲームだってありますよ。みなさん、ぜひ大勢でゲームワールドにご来店下さい。」

タイトーインゲームワールド
〒160 東京都新宿区新宿3-35-8
TEL (03) 3226－0395


▲ゲームワールド店長、小松さん

次はどこに出没する!?

俺たちゲーセン探偵団の今回の活躍はどうだった？　シビレたかい？　俺たちは風のように気まぐれだから、次はどこのゲーセンに現れるか分からないゾ!!　みんな、見かけたら優しく声をかけてネ。あぁ、次号もカラーでありますように…。

'95年度生募集中

「とんでも発想」学院だ。

当たり前じゃ、ツマラナイ。面白くなければ、学校ではない。
この春開校のアミューズメントメディア総合学院は、そんな発想の新・スクール。
とにかく徹底的にエンターテイメント主義。
制作現場直結のネットワークで、〝とんでも発想〟のアミューズメント・クリエイターを養成します。
さあ、現場で学んで、ニューメディアのプロへ。こんな学校、いままでなかった。

次代のムーブは、君たちが創る!

コンピュータゲーム・クリエイター科

(2年制) 定員:100名
【デザイン、シナリオ、プログラム、サウンド】
現役の一流ゲームクリエイターが実践的かつ総合的に指導。次代のプロフェッショナルを育成。

ゲームグラフィック・CGアニメーション科

(2年制) 定員:100名
【コンピュータアニメ、キャラクターデザイン、CGデザイン】
最新のテクノロジーを指導し、3Dの立体アニメなどを実習。新映像時代のスペシャリストを養成。

声優タレント科

(2年制) 定員:100名
現役トップクラスの声優を講師に迎え、基礎から実践的なテクニックまで総合的に指導。デビューオーディションまでバックアップします。

学院説明会開催

9月15日 ・ 11月23日
10月22日 ・ 12月17日
各日、東京/恵比寿本校舎、午後2:00開始
詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。
＊本学院にて随時個別相談を受付けておりますのでご利用下さい。

千葉麗子
シングル:「Non Stop! One Way Love」
アルバム:「餓狼伝説SPECIALイメージアルバムPART2」
Now On Sale<PONY CANYON>
パソコン画面:3D CG「Virtual Drug」より

マルチメディア時代の夢工房。



東京・恵比寿本校舎
JR山手線恵比寿駅・地下鉄日比谷線恵比寿駅より徒歩約5分　東急東横線代官山駅より徒歩約3分

フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

アミューズメントメディア総合学院

学院案内無料進呈
●申込方法:官製ハガキに1.住所 2.氏名 3.年齢 4.学校 5.学年 6.電話番号 7.志望学科を明記の上、下記の宛先までお申し込み下さい。
●あ て 先:〒150東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 アミューズメントメディア総合学院 GAME遊 A-⑧係

特別奨学生制度、産経新聞奨学生制度有り、

入学についてのご相談はお電話で。03-5721-4151(担当:大槻)

平成7年度 新期生!!
新人声優
募集オーディション
【開催地】東京地区/大阪地区/名古屋地区
締切日平成6年9月30日
(当日消印有効)
【オーディション 11月開催予定】

新時代のアニメ界で活躍する声優・アニメ歌手を広く募集します。

【特色】■合格者は、製作会社を母体として設立された原宿声優プロデュース・オフィスに登録されプロへの道が開けます。■研修生には、現役講師陣による少人制授業で、基礎から適切指導しますから、初心者でもOKです。■通勤・通学に支障ありません。【応募条件】13歳～28歳の健康な男女。学歴・経験不問。【応募方法】履歴書1通(市販のもの)顔写真1枚(顔のはっきりわかる)、80円切手を10枚同封のうえ下記あて先まで郵送してください。経験者は、その旨必ず履歴書にお書きください。応募書類はお返ししません。

アミューズメントメディア総合学院提携
HSP 原宿声優プロデュース・オフィス
GAME遊 A-⑧係
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13　TEL.03-5721-9409



PONY CANYON SCITRON

SCITRON NEW RELEASE

すごいやつらがやってくる。

CD 10.5 ON SALE



実際のジャケットと多少異なります

NEO·GEO SUPER LIVE! 1994

SNK 新世界楽曲雑技団 Special Band

待望のNEO·GEOライブ·アルバム！日本青年館でのゲームミュージックフェスティバル'94の感動を今ここに再現。「餓狼伝説SPECIAL」、「龍虎の拳2」、「サムライスピリッツ」の中から新世界楽曲雑技団プロデュースによる熱狂ライブを収録。



新世界楽曲雑技団SPECIAL BAND

井筒　稔晴(Keyboards)
海老原　真二(Keyboards)
飯室　博(Guitar)
和田　肇(Guitar)
小森　啓資(Drums)
泉　尚也(Bass)

Horn Section
外山　昭彦(Trumpet)
佐藤　春樹(Sax)
吉田　治(Trombone)

初回特典

新世界楽曲雑技団特製ギターピック

CD:PCCB-00161 ¥2,500(税込)

CD 9.21 ON SALE

KAISER KNUCKLE™

TAITO

ZUNTATA V.C.O.

〈収録曲〉
Original B.G.M.
V.C.O. Power Theater

V.C.O. Power Theater

キャラクターボイス
和也:矢尾一樹
ライザ:久川　綾
梨花:島津冴子
J.マッコイ:田中一成
バーツ:置鮎龍太郎
マルコ:音羽一郎
ボギー:ANDREW HOLMS
ゴンザレス:江川央生

SPECIAL特典

キャラクタータロットカード10枚付



CD:PCCB-00159 ¥2,000(税込)

実際のジャケットと多少異なります

サイトロン2000シリーズ第3弾タイトー初の本格対戦格闘ゲーム「カイザーナックル」オリジナル楽曲をオールV.C.O.Mixはもちろん、ゲームの臨場感あふれる「V.C.O. Power Theater」を収録。さらに作曲者Yack.氏による作曲解説や、ばびー氏によるS.E.講座等、盛りだくさんの内容の解説書付。

VIDEO & LD 9.21 ON SALE



実際のジャケットと多少異なります

NEO·GEO ギャルズグラフィティ

NEO·GEO GALS GRAFFITI

SNK ADK

登場キャラクター
ナコルル(サムライスピリッツ)
シャルロット(サムライスピリッツ)
ユリ(龍虎の拳·シリーズ)
キング(龍虎の拳·シリーズ)
不知火舞(餓狼伝説·シリーズ)
ジャンヌ
(ワールドヒーローズ·シリーズ)
リョウコ
(ワールドヒーローズ·シリーズ)

ゲストナビゲーター
千葉麗子



NEO·GEOの人気女性キャラクター総登場によるスーパーコレクターズ·ビデオ登場！
各キャラクターのオリジナル声優による名場面集はもちろん、
千葉麗子のコスプレ七変化あり、CG4コママンガあり、
人形劇ありのまさにスペシャルビデオ！

VIDEO:カラーHi-Fi STEREO 60分 PCVP-11504 ¥4,800(税込)
LD:カラー CX STEREO CLV 60分 PCLP-00519 ¥4,800(税込)

PONY CANYON INC.
▶お求めはお近くのレコード店で。

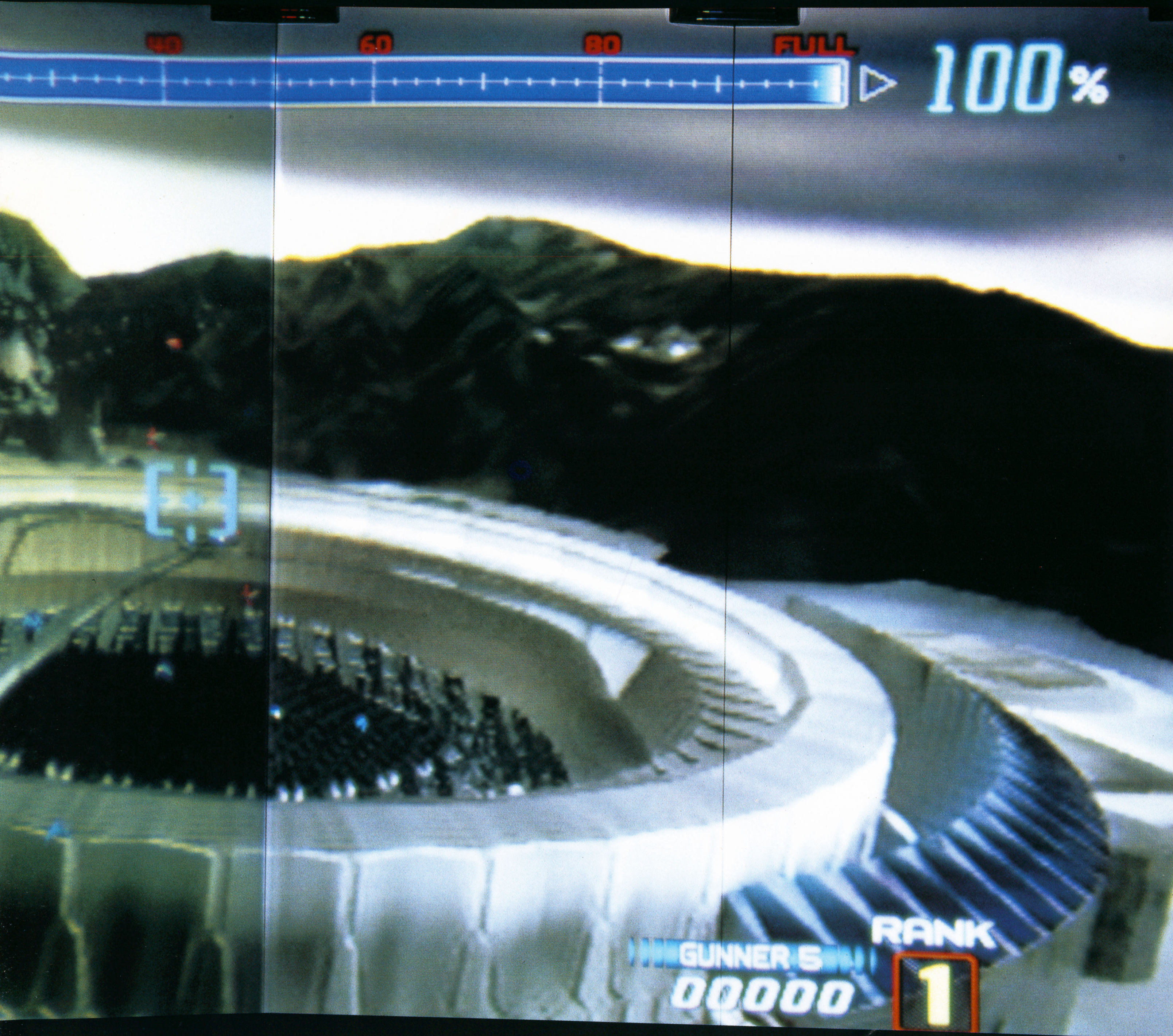
サイトロンテレホンサービス東京 03-3288-2552
TOKYO-FM80.0MHz GM番組「電撃パラダイス」毎週日曜日深夜25:00〜放送中！



只今、全国58店舗ここに行けば アタック オブ ザ

〔北海道地区〕アミューズメントファクトリープルプル／旭川市六条・プラボ小樽／小樽市花園・プラボ帝国座／札幌市中央区南３条西１・プレイシティキャロット札幌Ｆ／札幌市中央区北１条東４ 〔東北地区〕アビリティーズジャスコスクラム／仙台市泉区松森・アミューズメントスタジアムトップ柏崎 IC／柏崎市大字両田尻・カプコサーカス新潟東店／新潟市大形本町・ビバサーカス柏村店／西津軽郡柏村・プリッズ仙台／仙台市青葉区中央・プレイシティキャロット山形／山形市香澄町 〔関東地区〕蒲田イモンボウル／大田区西蒲田・ギガス／厚木市中町・コーラルパーク／勝田市田彦二本松・ザ・カーニバル／多摩市落合・聖蹟桜ヶ丘ナムコランド／多摩市関戸・ジャスコ北戸田ナムコランド／戸田市美女木東・大慶園／市川市大町・デジャヴー／美浜区プレナ幕張・東京ガリバー／松戸市松戸・東京ベイヒルトンナムコシード／浦安市舞浜・プラザカプコン富津店／富津市青木・プラボ市原／市原市八幡海岸通・プラボ宇都宮／宇都宮市梁瀬町・プラボ相模大野／相模原市上鶴間・プラボ相模原／相模原市東淵野辺・プリッズサンペデック／習志野市谷津・プレイシティキャロットパークレーン／高崎市歌川町・ポポロ／君津市坂田

namco®



ゾルギアができる!! 今すぐ近くのお店へ直行だ～。

〔東海・中部地区〕 池の平ホテルアクティブ２１／茅野市白樺湖・シルクハット名古屋店／名古屋市中区錦・VRセゾン／岡崎市井田西町・プラボ上田／上田市大字秋和・プラボ長久手／愛知郡長久手菖蒲池・プリッズ南浜松店／浜松市新橋町・プラボ南松本店／松本市宮田 〔関西地区〕 アミューズメントパークパスカ／大阪市阿倍野区阿倍野筋・シャトーEX／大阪市都島区東野田町・ハットトリック／吹田市千里万博公園・パームシティ和歌山ナムコランド／和歌山市中野・ビバサーカス桜井店／桜井市大字吉備・百又／大阪市北区茶屋町・プラボ梅田店／大阪市北区小松原町・プラボ千日前／大阪市中央区千日前・プラボ枚方／枚方市宮之坂・プリッズ姫路／姫路市飾磨区細江 〔中国・四国地区〕 アピアランド／松江市黒田町・プラボ五日市／広島市佐伯区吉見園・プラボ宇部／宇部市大字妻崎開作・プラボ徳山／徳山市大字久米・プラボ福山／福山市南蔵王町・プリッズ今治／今治市東村・プリッズ高陽／広島市安佐北区亀崎・プリッズ広島／広島市中区八丁堀・ラリーレンジ店／岡山市駅元町 〔九州・沖縄地区〕 アーバンスクエアーバイパス店／宮崎市本郷北方・エグザス飯塚店／嘉穂郡穂波町・プリッズ沖縄／沖縄市字池原・夢らんど／那覇市安里



月刊ゲーム・ユウ・ツウ
1994 10
No18
平成6年10月1日発行
第2巻第10号通巻18号
平成5年6月29日第三種郵便物認可
編集人・五味川隆
発行人・長田守
発行所 株式会社 リイド社
〒166 東京都杉並区高円寺北2−3−2
振替口座東京八−一九六一一三番
編集部代表 東京(五三七三)七〇〇五
販売部代表 東京(五三七三)七〇〇一
定価五〇〇円(本体四八五円)

大日本印刷株式会社・印刷
雑誌13431−10

T1013431100507